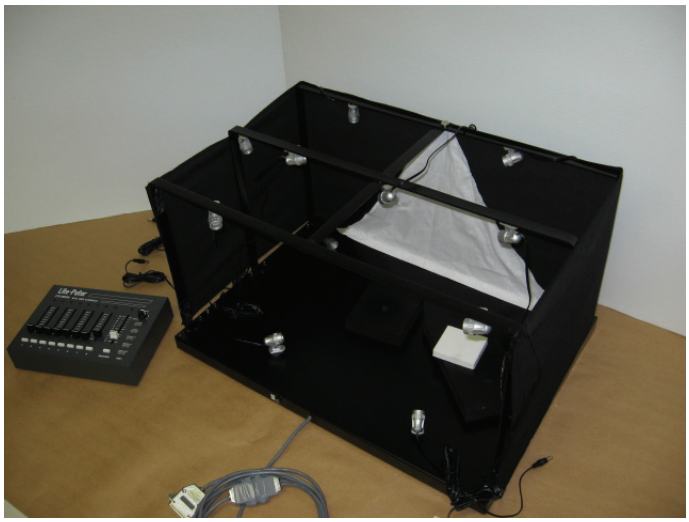
Commission scolaire de la
BEAUCE-ETCHEMIN
Ensemble *vers l'avenir*

OUTIL D'EXPÉRIMENTATION

Métiers de la scène



Projet personnel d'orientation (PPO)

Commission scolaire de la
BEAUCE-ETCHEMIN
Ensemble *vers l'avenir*

MÉTIERS DE LA SCÈNE

Guide d'activités

Les informations contenues dans ces guides d'activités sont données à titre indicatif et ne sont pas exhaustives. Ces guides d'activités vous proposent plusieurs adresses de sites Web qui pourraient ne plus être actives au moment où vous souhaiterez les utiliser ou qui pourraient vous diriger vers des informations non souhaitées. Veuillez vérifier ces liens Internet avant leur diffusion auprès des élèves. De plus, la Commission scolaire de la Beauce-Etchemin ne pourra être tenue responsable du contenu de ces sites Web, de toute omission, erreur ou lacune et des conséquences qui en résulteraient. Certaines œuvres contenues dans ce document ne sont pas sous licence Creative Commons puisqu'elles sont protégées par Copyright. Ainsi, toutes reproductions ou modifications qui seraient apportées aux œuvres identifiées par © sont interdites.

creative commons COMMONS DEED 2004, http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/ca/legalcode.fr

Vous êtes libres **de reproduire, distribuer et communiquer** cette création au public

Vous êtes libres de **modifier** cette création.

Paternité. **Vous devez citer le nom de l'auteur original.**

Pas d'Utilisation Commerciale. **Vous n'avez pas le droit d'utiliser cette création à des fins commerciales.**

Partage des Conditions Initiales à l'Identique. **Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette création, vous n'avez le droit de distribuer la création qui en résulte que sous un contrat identique à celui-ci.**

La reproduction totale ou partielle de ce document est autorisée à condition d'en mentionner la source.
La forme masculine est utilisée sans aucune discrimination, uniquement dans le but d'alléger le texte.

Numéro de document : 1
Version du document : 2.0

Propriété de la Commission scolaire de la Beauce-Etchemin

Table des matières

INFORMATIONS GÉNÉRALES 1

INTRODUCTION 4

ACTIVITÉ 1

Découverte de la maquette 5

ACTIVITÉ 2

Le mot juste 6

ACTIVITÉ 3

La salle décomposée 8

ACTIVITÉ 4

Expérimentation de jeux d'ombres et de lumières 10

ACTIVITÉ 5

La couleur (volets technique et symbolique) 28

ACTIVITÉ 6

Couleurs et ambiance 32

ACTIVITÉ 7

Mise à l'épreuve de vos talents de technicien et de votre fibre artistique 41

ACTIVITÉ 8

Conception d'un plan d'éclairage 43

ACTIVITÉ 9

À la recherche du profil de l'éclairagiste 54

ANNEXES

Manuel d'utilisation de la maquette d'éclairage du groupe SPL 58

Informations générales

Liste de matériel :

La liste suivante énumère tout le matériel nécessaire pour réaliser l'outil d'expérimentation d'environ 7 heures pour le domaine des métiers de la scène.

- Guide d'activités
- Ordinateur multimédia
- 1 maquette de scène comprenant :
  - 1 structure métallique
  - 1 rideau de fond de scène
  - 1 tissu blanc
  - 1 console d'éclairage et son bloc d'alimentation
  - 1 enveloppe contenant 64 gélatines en feuilles, couleurs variées
  - 18 projecteurs LED avec connecteurs
  - 1 bloc d'alimentation pour la maquette
  - 1 câble de contrôle
  - 1 feuillet de gélatines
  - 3 figurines
  - 2 praticables
  - 1 cache-régie de l'élève
  - 14 attaches (clips) pour fils
  - 1 contenant en plastique pour entreposer les gélatines
  - 1 contenant en plastique pour entreposer les lentilles des projecteurs
  - 1 manuel d'utilisation de la console

Sites Web :

http://membres.lycos.fr/clo7/grammaire/theatre.htm

http://www.cndp.fr/revueTDC/780-41236.htm

http://www.cinethea.com/theatre_lexique.html

http://www.montrealplus.ca/feature/plan_des_salles/7074/maisonneuve.jsp

http://www.theatreperiscope.qc.ca/file_library/Maquette3.pdf

http://stephan.barron.free.fr/technoromantisme/turrel.html

http://blogsimages.skynet.be/images/003/010/933_56ac3b9ef3f9dd2856cf15634b92d8fb.jpg

http://www.reacttheatre.org/images_hist01/soprano04

http://www.sweden.se/upload/Sweden_se/english/articles/SI/images/dance/si_dance_skuggor.jpg

http://www.ambafrance.nl/article.php?id_article=455

Adaptation :

Comité de validation pédagogique des guides d'activités PPO

Remerciements :

La réalisation de ce guide d'activités n'aurait pu être possible sans l'importante contribution de la ville de Montréal qui a permis l'utilisation du document *La lumière au théâtre* aux fins exclusives du cours PPO. Nous tenons à saluer la générosité de Gabrielle Lévesque, Luc Landry, Ginette Dagenais et Isabelle Cabin qui ont permis à ce guide d'activités de bénéficier de la qualité des travaux de Claire Lamarre. Tous les passages issus de *La lumière au théâtre* sont exclus de la licence Creative Commons.

Référence complète : LAMARRE, Claire. *La lumière au théâtre : document de stage*, ville de Montréal, 1999, 66 p.

© Certaines images contenues dans les activités de ce guide sont la propriété de Mathilde Bois. Elles sont exclues de la licence Creative Commons et sont protégées par Copyright. Toutes modifications ou utilisations de ces images à d'autres fins que celles prévues pour le cours Projet personnel d'orientation, en tout ou en partie, sont interdites.

© Certaines images contenues dans les activités de ce guide sont la propriété du Groupe SPL. Elles sont exclues de la licence Creative Commons et sont protégées par Copyright. Toutes modifications ou utilisations de ces images à d'autres fins que celles prévues pour le cours Projet personnel d'orientation, en tout ou en partie, sont interdites.

© Le manuel de l'utilisateur de la maquette d'éclairage de même que les documents des annexes A, B et C ne font pas partie du Guide des activités Métiers de la scène. Ils sont la propriété du Groupe SPL et de Lite-Puter Enterprise Co., Ltd. Ils sont exclus de la licence Creative Commons et sont protégés par Copyright. Toutes modifications ou utilisations de ces documents à d'autres fins que celles prévues pour le cours Projet personnel d'orientation, en tout ou en partie, sont interdites. La Commission scolaire de la Beauce-Etchemin ne pourra être tenue responsable du contenu de ces documents, de toute omission, erreur ou lacune pouvant s'y retrouver et des conséquences possibles qui en résulteraient.

Introduction

La plupart d'entre nous avons déjà assisté à un spectacle, une pièce de théâtre, un concert ou à tout autre représentation scénique. Certains d'entre nous avons même eu la chance d'être sur les planches comme comédien, animateur, danseur, chanteur, musicien, etc.

Les métiers reliés au monde de la scène sont nombreux. Bien sûr, il y a les comédiens, le metteur en scène, le régisseur, l'accessoiriste, le chorégraphe, le coiffeur, le maquilleur, l'éclairagiste, etc. Le site Web suivant vous présente plusieurs de ces métiers. Prenez le temps de vous familiariser avec les différents métiers et professions décrits sur le site.

http://www.artsalive.ca/fr/thf/faire/metiers.html

La conception et la réalisation d'éclairage constituent une porte ouverte sur les métiers de la scène. En effet, toute production scénique sera bonifiée par des éclairages soutenus et recherchés, créant des ambiances avantageant les divers intervenants présents sur scène. En vous initiant, dans ce document, au monde de l'éclairage, vous découvrirez l'univers des métiers de la scène.

L'éclairagiste

Parce qu'il sait jouer avec la lumière et l'obscurité, le concepteur d'éclairage produit des effets pour découper l'espace scénique, créer des ambiances et rythmer la représentation. Sa personnalité sensible et artistique guide ses choix pour le lieu, la couleur, l'angle et l'intensité de chacun des projecteurs, en vue de compléter ou de souligner ce qui se passe sur scène. Pour superviser l'accrochage et ajuster l'intensité lumineuse de chaque effet, il prend soin d'élaborer un plan d'éclairage qui indique avec précision et de façon détaillée l'emplacement et le type des projecteurs, les gélatines (couleurs) et les gobos (motifs). À la fois technicien et artiste, il sait concilier les exigences techniques avec les visions artistiques du spectacle à éclairer.

À partir d'une maquette de scène munie de projecteurs ainsi qu'avec une console d'éclairage, vous allez programmer vos éclairages pour créer un spectacle de lumière lié à une pièce musicale de votre choix. Un défi des plus captivants vous attend!

Activité

1

Découverte de la maquette

C'est le moment de découvrir le contenu du coffret-projet. Avec soin, soulevez le couvercle et retirez la maquette. Pendant cette activité, vous n'aurez pas à faire le branchement de la console. Il est important de préciser que vous devrez, à chaque début et fin de cours, vous assurer que tous les éléments de la maquette sont présents et en bon ordre.

Consignes :

Pour ce faire, nous vous proposons de vous familiariser avec chacun des éléments de la liste ci-dessous et de compléter le tableau. C'est cette liste que vous devrez vérifier avant et après chaque utilisation de la maquette afin de vous assurer que vous avez en main tous les éléments nécessaires aux diverses activités.

Pour la première activité, vous n'aurez qu'à valider le contenu du coffret-projet.

Éléments du coffret-projet		Vérifié ✓
1	maquette à structure métallique	
1	rideau de fond de scène	
1	tissu blanc	
1	console d'éclairage et son bloc d'alimentation	
1	enveloppe contenant 64 gélatines (8 feuilles de 8)	
18	projecteurs LED avec connecteurs	
1	bloc d'alimentation pour la maquette	
1	câble de contrôle	
1	feuillet de gélatines	
3	figurines	
2	praticables	
1	cache-régie de l'élève	
14	attaches (*clips*) pour fil	
1	contenant en plastique pour entreposer les gélatines	
1	contenant en plastique pour lentilles de projecteurs	
1	manuel d'utilisation de la console	

Activité

2

Le mot juste

Tout éclairagiste et toute personne associée aux métiers de la scène se doit de connaître le vocabulaire propre à la scène. Cela leur permet de fournir des plans d'éclairage adéquats et de communiquer leurs conseils et leurs consignes de façon appropriée.

Consignes :

- Avant de commencer cette activité, installez le rideau de fond de scène en vous assurant d'orienter la maquette pour que le câble de contrôle soit à l'arrière.
- À la suite d'une recherche dans le dictionnaire ou à partir des sites Web proposés au bas de cette page, disposez sur la scène et autour d'elle les éléments de la maquette selon les indications qui suivent :

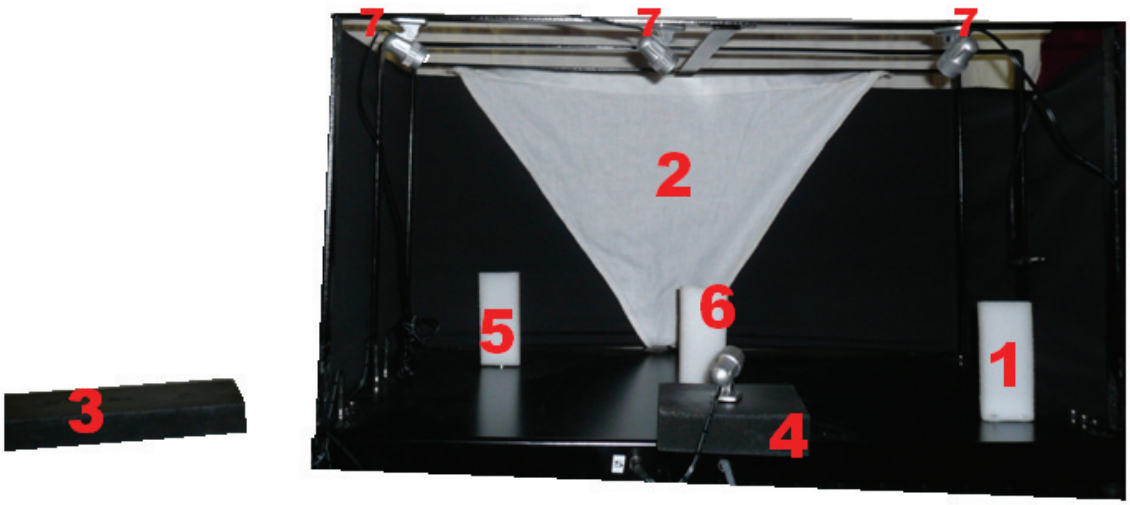
1. Placez une **figurine** à l'**avant-scène**, du **côté cour**;
2. Placez le **tissu blanc** sur la **herse de fond de scène**;
3. Placez le plus long des **praticables** dans la **coulisse** du **côté jardin**;
4. Placez un **projecteur** sur l'autre **praticable**, à l'endroit du **quatrième mur**, centré par rapport à la scène;
5. Placez une **figurine** à l'**arrière-scène**, du **côté jardin**;
6. Placez la troisième **figurine** au **centre de la scène**;
7. Placez trois **projecteurs** sur la **rampe** (FOH) (*front of house*).

- Pour effectuer votre recherche, vous pouvez visiter les sites suivants :

http://membres.lycos.fr/clo7/grammaire/theatre.htm
http://www.cndp.fr/revueTDC/780-41236.htm
http://www.cinethea.com/theatre_lexique.html

- Lorsque vous aurez terminé, validez votre disposition en la comparant avec celle proposée dans la photographie du corrigé.

Corrigé



© M. Bois, 2007

Activité

3

La salle décomposée

L'éclairagiste et sa console ou jeux d'orgues sont la plupart du temps localisés dans la salle, à l'arrière, au niveau du parterre. Il est important aussi pour un éclairagiste d'évaluer la dimension de la salle afin de s'assurer que l'éclairage soit conçu pour chacun des spectateurs, et ce, peu importe leur emplacement.

Consignes :

- Visitez ce site : http://www.montrealplus.ca/feature/plan_des_salles/7074/maisonneuve.jsp.

  Faites la distinction entre les différents plans de salle proposés.

- Ensuite, répondez aux questions ci-dessous :

Quelle salle vous semble la plus facile à éclairer? Pourquoi?

_____
_____
_____
_____

Quelle salle vous semble la plus difficile à éclairer? Pourquoi?

_____
_____
_____
_____
_____

Vous avez dû utiliser votre sens artistique et votre logique pour répondre à ces questions.

Cela démontre qu'il est essentiel de déterminer **l'emplacement** de votre public lorsque vous avez à créer les éclairages de votre maquette.

Parole d'éclairagiste

Lucie Bazzo, qu'est-ce qui te passionne dans le métier d'éclairagiste?

« C'est la possibilité de créer un univers propre à chaque production. Chaque fois, il faut réinventer un monde, faire quelque chose de différent et comme je n'aime pas la monotonie, c'est un métier qui me convient parfaitement. »

Lucie Bazzo

Propos de Lucie Bazzo cités par : Christine ARBOUR, « Rencontre », *Le Périskopein*, vol. 1, n^{o} 3.
<http://www.theatreperiscope.qc.ca/file_library/Maquette3.pdf>

Activité

4

Expérimentation de jeux d'ombres et de lumières

Étape 1
Terminologie liée aux projecteurs[1]

Les mots ci-dessous font partie du vocabulaire courant de l'éclairagiste. Vous pourrez vous y référer jusqu'à la fin de l'exploration de ce métier.

Douche : Projecteur dont le faisceau lumineux tombe directement au-dessus de la tête d'un comédien, d'un chanteur, d'un musicien, d'un danseur ou d'un objet pour l'isoler.

Couteau : Lame de métal résistant à la chaleur, glissée dans un projecteur à découpe pour former le contour du faisceau.

Iris à diaphragme : Pièce de métal articulée pour agrandir ou refermer l'angle d'ouverture d'un projecteur. Se retrouve dans un projeteur de poursuite.

Gobo : Plaque de métal découpée et glissée dans un projecteur à découpe pour donner une forme spéciale.

Gradateur : Élément du jeu d'orgue permettant de modifier l'intensité du faisceau lumineux.

Lentille : Pièce de verre taillé permettant de modifier l'angle d'ouverture du faisceau d'un projecteur.

---

[1] © Ville de Montréal
Claire LAMARRE, *La lumière au théâtre*, Montréal, ville de Montréal, 1999.

Diffuseur : Matériau translucide qui, interposé dans le faisceau lumineux d'une source, en change les caractéristiques.
Exemples :

- Convertir un faisceau de découpe en faisceau de *Fresnel*. (voir les pages suivantes)
- Prendre le contour net d'un faisceau de *Leko* et en faire une tache floue de *Fresnel*. (voir les pages suivantes)

Porte de grange ou volet : Pièce de métal à quatre volets articulés permettant de délimiter le faisceau du projecteur *Fresnel*.

Contre-jour : Éclairage d'un objet du côté opposé à celui par lequel on le regarde.

Étape 2

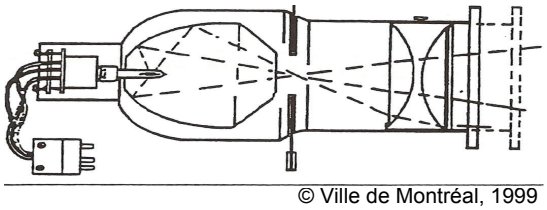
Différents types de projecteurs[2]

Voici un bref aperçu des types de projecteurs les plus courants avec lesquels un éclairagiste et un concepteur d'éclairage sont appelés à travailler.

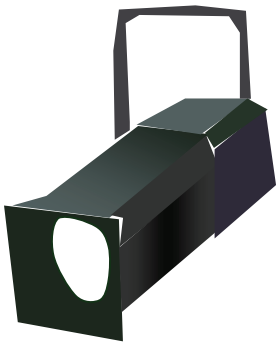
Après avoir pris connaissance des caractéristiques de chacun des projecteurs ci-après, il vous faudra associer le faisceau lui correspondant. Cette activité vous permettra d'avoir une meilleure connaissance des types de projecteurs lorsque vous aurez l'occasion d'observer un éclairage de scène.

Le projecteur à découpe

- Faisceau lumineux pouvant être très précis ou très flou, au besoin. Lumière assez dure. Existe en différents angles d'ouverture du faisceau.
- Possède des couteaux qui permettent de modifier le faisceau lumineux dans sa forme.
- Possibilité d'utilisation de *gobo.*
- Utile pour des éclairages précis, il peut aussi être utilisé en éclairage général si on lui ajoute des diffuseurs.



© Ville de Montréal, 1999

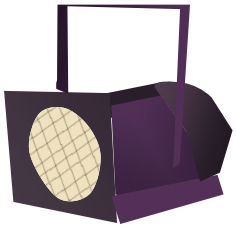


© M. Bois, 2007

2 © Ville de Montréal
Claire LAMARRE, *La lumière au théâtre*, Montréal, ville de Montréal, 1999.

Le projecteur *FRESNEL*

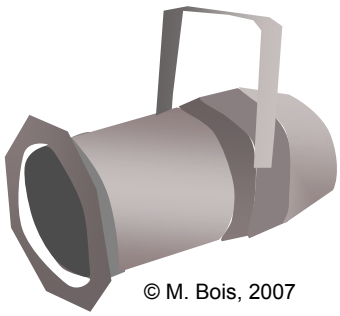
- Faisceau lumineux flou à diffusion variable et à lumière douce.
- Possède des portes de grange, ce qui aide à limiter le faisceau lumineux de manière plus ou moins précise.
- Surtout utilisé pour fournir un éclairage général, donc un éclairage frontal et en contre-jour.



© M. Bois, 2007

Le projecteur *PAR*

- Parmi les divers projecteurs, c'est celui qui se rapproche le plus de la lumière du jour.
- Grande durabilité. Souvent utilisé pour les concerts rock.
- Possède différents types de lampes, donnant un faisceau ovale dit banane.
- Utilisé le plus souvent pour un éclairage général.

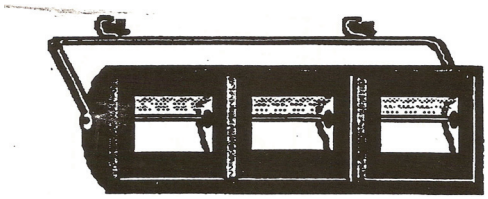


© M. Bois, 2007

Le projecteur *IRIS* ou *CYCLOÏDE*

- Faisceau lumineux très large.
- Sert à éclairer un cyclorama ou à réaliser un éclairage reproduisant les anciens éclairages à la chandelle.
- Lumière diffuse.

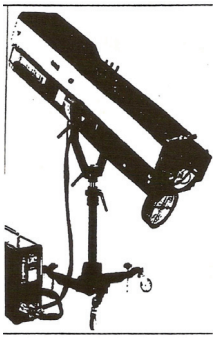
© M. Bois, 2007



© Ville de Montréal, 1999

Le projecteur de *POURSUITE*

- Très puissant, de forme allongée, sur trépied.
- Lumière mobile.
- Filtre de couleur incorporé à même le projecteur.
- Permet de suivre un interprète ou un présentateur.



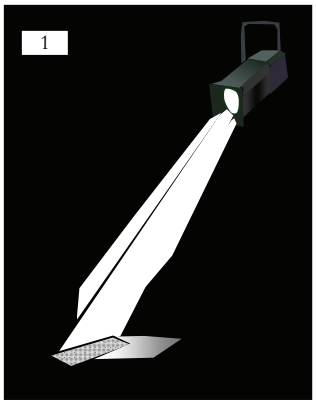
© Ville de Montréal, 1999

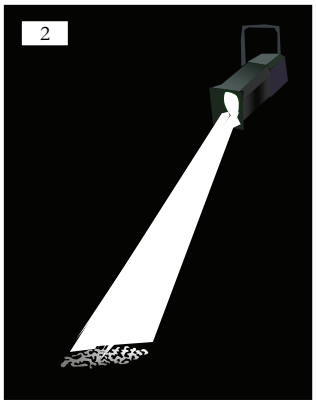
© M. Bois, 2007

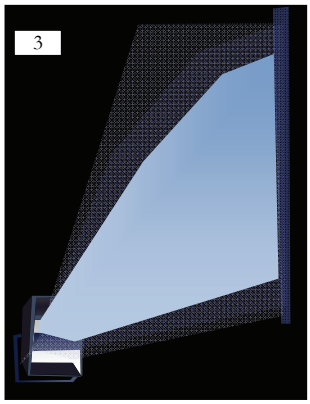
Source : Claire LAMARRE, *La lumière au théâtre,* ville de Montréal.

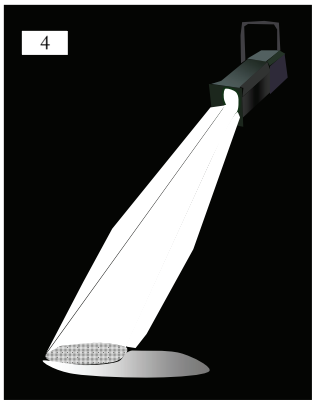
Exercice :

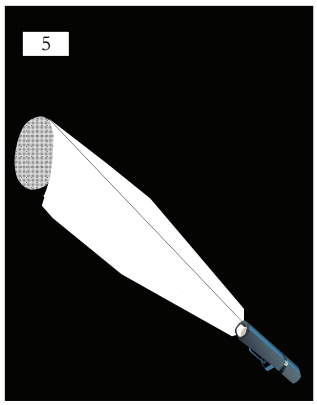
En consultant les caractéristiques des projecteurs présentés dans les pages précédentes, associez ces images à un projecteur.

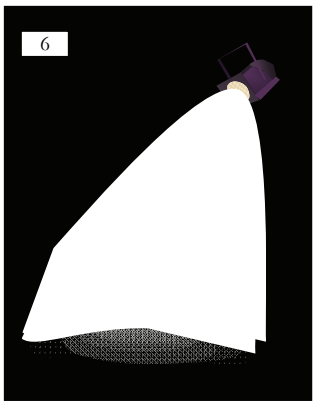


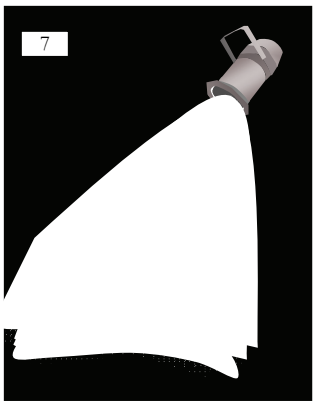












© M. Bois, 2007

1. Ce faisceau lumineux correspond à : _____
2. Ce faisceau lumineux correspond à : _____
3. Ce faisceau lumineux correspond à : _____
4. Ce faisceau lumineux correspond à : _____
5. Ce faisceau lumineux correspond à : _____
6. Ce faisceau lumineux correspond à : _____
7. Ce faisceau lumineux correspond à : _____

Corrigé

1 : Projecteur à découpe avec couteau

2 : Projecteur à découpe avec gobo

3 : Projecteur *IRIS* ou *CYCLOÏDE*

4 : Projecteur à découpe

5 : Projecteur de *POURSUITE*

6 : Projecteur *FRESNEL*

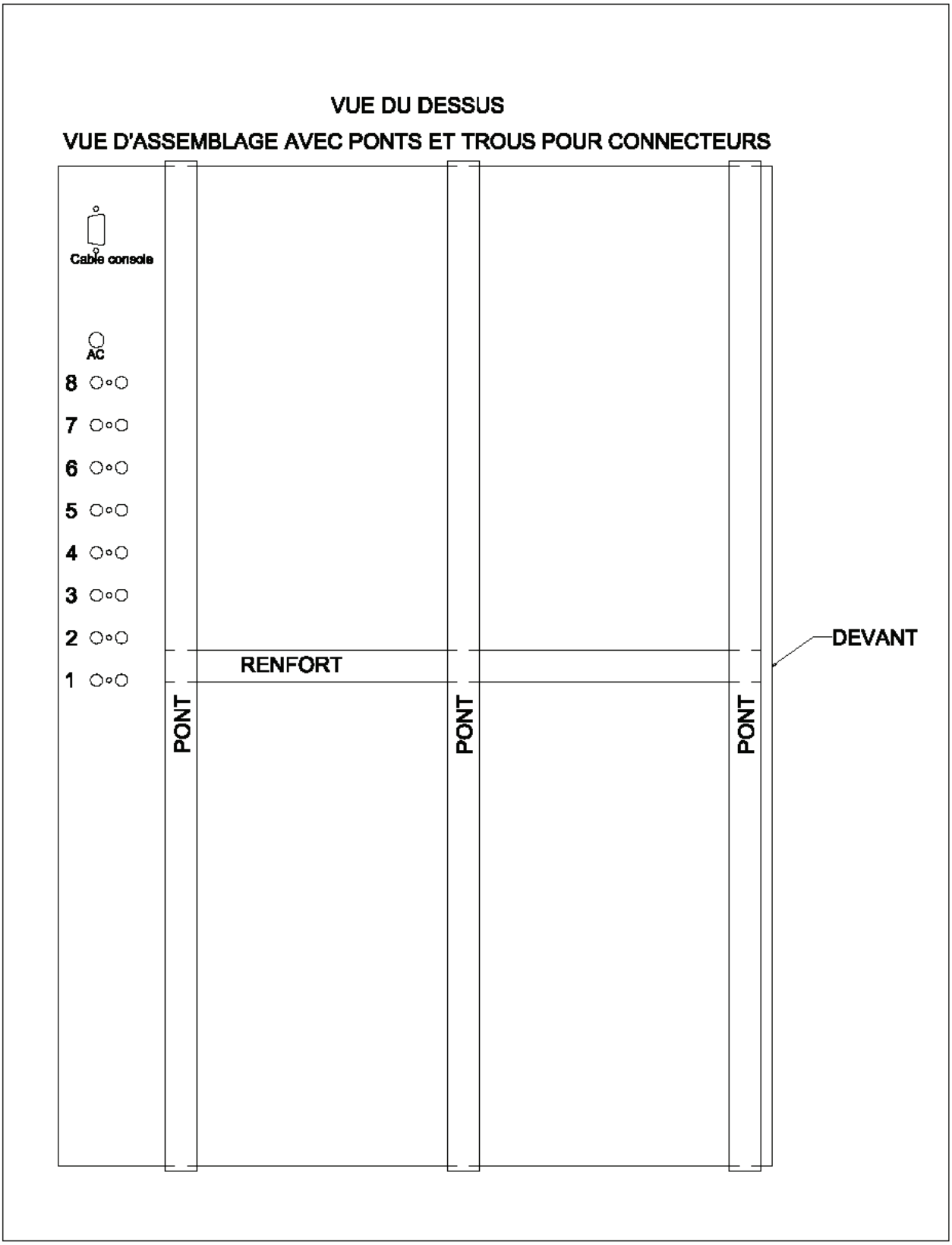
7 : Projecteur *PAR*

Étape 3
Montez la maquette

Il est temps pour vous de monter la maquette représentant la scène et de brancher la console d'éclairage. Vous aurez besoin du document *Manuel de l'utilisateur* et *Maquette d'éclairage* présenté en annexe de ce guide d'activités. Lisez d'abord la section ***Sécurité*** du manuel pour être informé de la marche à suivre pour travailler en toute sécurité. Ensuite, suivez les consignes de ce manuel à partir de la page 4. Vous devez activer le bouton ***Master*** de la console d'éclairage et ceux associés aux projecteurs que vous manipulerez.

Vous avez maintenant une scène avec une console et des mini-projecteurs. Ces mini-projecteurs ne sont pas représentatifs de tous les types de projecteurs vus précédemment. Par contre, ils vous permettront de recréer certains effets visuels.

Ce graphique démontre la configuration des prises en relation avec la console. Les chiffres correspondent au chiffre de la console. Il faudra donc considérer cette configuration dans la disposition des projecteurs.



© Groupe SPL, 2007

Étape 4
Première manipulation

Recommandations :

1. Pour mieux observer les effets de vos manipulations, assurez-vous que le tissu noir recouvre complètement la maquette ainsi que vous-même.
2. Vous pouvez aussi placer le tissu blanc à l'arrière de la figurine pour observer plus facilement les ombres produites.
3. Vous pouvez jouer avec les angles des projecteurs pour obtenir l'effet désiré.

Une série de mises en situation suit. Positionnez les différents éléments (figurine, projecteurs, etc.), puis répondez aux questions. Un corrigé se trouve à la fin des mises en situation.

Mise en situation 1 :

Placez une figurine **au centre** de la maquette.

Allumez un projecteur **côté jardin** sur la rampe.

Question 1 : La lumière est-elle directe ou diffuse?

_____

Question 2 : À quel type de projecteur réel pourrait ressembler ce mini-projecteur, un projecteur Fresnel ou un projecteur à découpe?

_____

Question 3 : La lumière ainsi projetée sur la figure crée-t-elle une ombre?

_____

Mise en situation 2 :

Tenez le projecteur **au-dessus** de la figurine placée au centre de la maquette.

Question 4 : Que se produit-il avec l'ombre?

_____

_____

Question 5 : Que se passe-t-il avec l'éclairage de la figurine?

_____

_____

Mise en situation 3 :

Allumez deux projecteurs à l'opposé (**côté cour** et **côté jardin** sur la rampe face à la scène).

Projetez la lumière sur la figurine placée au centre.

Question 6 : Que se passe t-il avec l'ombre et l'éclairage de la figurine?

_____

_____

_____

_____

Mise en situation 4 :

Amusez-vous à déplacer la lumière en variant les angles des projecteurs jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ombre sur les côtés de la figurine.

Question 7 : Quelle est la meilleure disposition possible des projecteurs si nous ne voulons pas avoir d'ombre?

_____

_____

Mise en situation 5 :

Enlevez délicatement la lentille à l'intérieur d'un projecteur en dévissant sa partie supérieure. Rappelez-vous de toujours remettre la lentille dans le projecteur en plaçant la partie bombée de la lentille près de l'orifice. Veuillez utiliser le second contenant en plastique pour ranger les lentilles non utilisées.

Accrochez le projecteur sur une herse de votre choix et observez le nouveau faisceau produit.

Question 8 : Quelle différence y a-t-il entre la lumière produite avec le projecteur et sa lentille et celle produite sans la lentille?

_____

_____

Question 9 : En vous référant aux types de projecteurs présentés précédemment dans ce document, à quel type de projecteur réel pourrait ressembler ce nouveau projecteur sans lentille?

_____
_____
_____
_____

Mise en situation 7 :

Vous devez maintenant réussir, à partir de cinq (5) projecteurs, à produire un éclairage parfait. Votre éclairage ne devrait avoir aucune ombre, ni derrière, ni devant, ni sur les côtés de la figurine. La figurine devra être bien éclairée pour le spectateur.

Question 10 : Quelle est la disposition de vos cinq projecteurs?

_____
_____
_____
_____

Consultez maintenant le corrigé qui suit.

Corrigé

Concernant la mise en situation 1 :

Question 1 : La lumière est-elle directe ou diffuse?

Réponse : *La lumière est directe.*

Question 2 : À quel type de projecteur réel pourrait ressembler ce mini-projecteur, un projecteur Fresnel ou un projecteur à découpe?

Réponse : *À un projecteur à découpe.*

Question 3 : La lumière ainsi projetée sur la figure crée-t-elle une ombre?

Réponse : *Oui*

Concernant la mise en situation 2 :

Question 4 : Que se produit-il avec l'ombre?

Réponse : *L'ombre, plus petite, se concentre autour de la figurine.*

Question 5 : Que se passe-t-il avec l'éclairage de la figurine?

Réponse : *Le dessus de la figurine est particulièrement éclairé et des ombres se produisent sur les autres parties de la figurine.*

Concernant la mise en situation 3 :

Question 6 : Que se passe t-il avec l'ombre et l'éclairage de la figurine?

Réponse : *Il y a deux ombres de chaque côté de la figurine et cette dernière est entièrement éclairée.*

Concernant la mise en situation 4 :

Question 7 : Quelle est la meilleure disposition possible des projecteurs si nous ne voulons pas avoir d'ombre?

Réponse : *Il suffit que les deux sources lumineuses soient vis-à-vis, l'une du côté jardin et l'autre du côté cour.*

Concernant la mise en situation 5 :

Question 8 : Quelle différence y a-t-il entre la lumière produite avec le projecteur et sa lentille et celle produite sans la lentille?

Réponse : *Le projecteur sans lentille projette une lumière plus diffuse, le faisceau est plus large.*

Question 9 : En vous référant aux types de projecteurs présentés précédemment dans ce document, à quel type de projecteur réel pourrait ressembler ce nouveau projecteur sans lentille?

Réponse : *Un projecteur Fresnel ou un projecteur à découpe avec diffuseur. Il est important de remarquer que la lentille produit l'effet contraire d'un diffuseur.*

Concernant la mise en situation 6 :

Question 10 : Quelle est la disposition de vos cinq projecteurs?

Réponse : *L'utilisation de projecteur sans lentille (de type Fresnel) facilite l'annulation des ombres.*

En réalisant ces mises en situation, vous avez travaillé les angles. Vous avez compris que le faisceau lumineux du projecteur couvre une surface précise, selon l'endroit où il est fixé et l'angle que vous lui donnez. De plus, en enlevant la lentille, vous vous rapprochez de l'effet que pourraient donner des projecteurs de type Fresnel et en conservant la lentille, vous obtenez un éclairage donné par un projecteur à découpe.

Dans un éclairage dit général, il ne doit pas y avoir d'ombres. Par contre, lorsque vous voulez faire des effets spéciaux, les ombres peuvent être des éléments visuels fort intéressants.

Étape 5

Deuxième manipulation

Mettez vos connaissances à l'épreuve! À l'aide de votre logique, des informations que vous connaissez et en faisant des expérimentations avec le matériel mis à votre disposition, répondez aux questions qui suivent. Justifiez vos réponses en utilisant le vocabulaire adéquat. Un corrigé suit les questions.

Question 1 : Vous voulez créer un effet de contre-jour. Expérimentez la disposition des projecteurs par rapport à la figurine. Où devraient être positionnés les projecteurs par rapport à la figurine?

_____

_____

Question 2 : Quels projecteurs devriez-vous utiliser?

_____

_____

Question 3 : Vous aimeriez projeter les ombres des figurines sur le tissu blanc disposé à l'arrière-scène. À quel endroit accrocherez-vous vos projecteurs?

_____

_____

Question 4 : Quels projecteurs devriez-vous utiliser?

_____

_____

Question 5 : Par votre éclairage, vous voulez centrer l'attention du spectateur sur l'une des figurines. Comment devriez-vous placer votre projecteur et quel type de projecteur est-il préférable d'utiliser?

_____

_____

Question 6 : Imaginez que les figurines sont des acteurs, des musiciens ou des danseurs. Vous voulez que la source lumineuse suive les déplacements sur scène. Quel projecteur devriez-vous utiliser?

_____

_____

Corrigé

Question 1 : Vous voulez créer un effet de contre-jour. Expérimentez la disposition des projecteurs par rapport à la figurine. Où devraient être positionnés les projecteurs par rapport à la figurine?

Réponse : *À l'arrière de la figurine.*

Question 2 : Quels projecteurs devriez-vous utiliser?

Réponse : *Les projecteurs avec lentille permettent plus facilement de créer cet effet.*

Question 3 : Vous aimeriez projeter les ombres des figurines sur le tissu blanc disposé à l'arrière-scène. À quel endroit accrocherez-vous vos projecteurs?

Réponse : *À l'avant-scène, au sol ou sur la rampe.*

Question 4 : Quels projecteurs devriez-vous utiliser?

Réponse : *Les projecteurs avec lentille permettent plus facilement de créer cet effet*

Question 5 : Par votre éclairage, vous voulez centrer l'attention du spectateur sur l'une des figurines. Comment devriez-vous placer votre projecteur et quel type de projecteur est-il préférable d'utiliser?

Réponse : *Le projecteur avec lentille (à découpe) doit être placé au-dessus de la figurine. Dans le métier, on appelle cet effet* la douche.

Question 6 : Imaginez que les figurines sont des acteurs, des musiciens ou des danseurs. Vous voulez que la source lumineuse suive les déplacements sur scène. Quel projecteur devriez-vous utiliser?

Réponse : *Le projecteur à poursuite.*

Les deux expérimentations que vous venez de faire vous serviront pour votre conception d'éclairage. Conservez vos observations afin de pouvoir vous y référer au moment opportun.

Parole d'éclairagiste

« Pour moi, le rôle de la lumière est de mettre les choses dans le contexte approprié, en se concentrant sur les acteurs. L'éclairage est complémentaire à la scénographie. Une bonne conception d'éclairage doit suivre la ligne dramaturgique pour créer les ambiances voulues, susciter les bonnes impressions chez le spectateur. »

Guy Simard (Production, 1975)
École nationale de théâtre, journal des anciens –

Propos de Guy Simard cités par : Raymond BERTIN, « Les anciens : ça les allume! », *Journal de l'École nationale de théâtre du Canada*, n° 19, (printemps 2002).

Activité

5

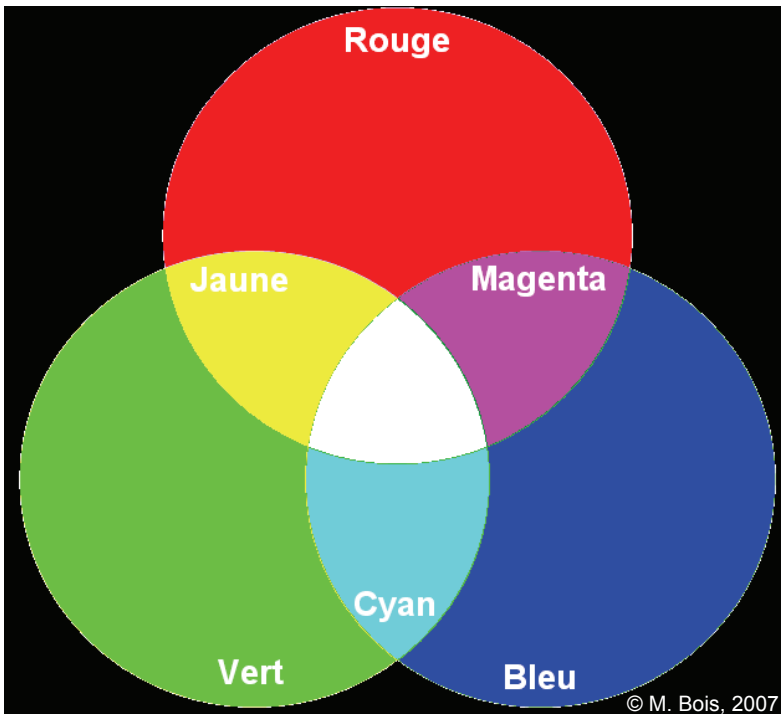
La couleur
(volets technique et symbolique)

Étape 1
Notions de base en éclairage

Terminologie[3]

Filtre ou gélatine : feuille transparente de couleur permettant de colorer la lumière du projecteur

Les principes de la couleur en éclairage



3 © Ville de Montréal
Claire LAMARRE, *La lumière au théâtre*, Montréal, ville de Montréal, 1999.

La lumière blanche que dispense le soleil, et dont l'éclairage électrique tente de se rapprocher, est produite par un spectre dont la dispersion révèle six couleurs fondamentales : bleu, jaune, rouge, vert, orange et violet. Il est important de savoir que les couleurs primaires de l'éclairage diffèrent de celles de la lumière naturelle.

Couleurs primaires :

Pour l'éclairage, les couleurs primaires sont le **bleu**, le **rouge** et le **vert**. L'addition de ces trois couleurs, en utilisant trois sources lumineuses différentes et de même intensité, nous donnera le blanc. Les ombres projetées seront les couleurs secondaires.

Couleurs secondaires :

Les couleurs secondaires sont les suivantes :

Cyan :	lumière verte et bleue, complémentaire de la lumière rouge.
Magenta :	lumière rouge et bleue, complémentaire de la lumière verte.
Jaune :	lumière verte et rouge, complémentaire de la lumière bleue.

Ambiances lumineuses :

Les ambiances chaudes sont données par la couleur ambre, le rose, le jaune, le saumon.

Les ambiances froides sont données par le bleu, le violet, celles situées dans la partie froide du spectre.

Les ambiances neutres sont données par les teintes de lavande et de gris. Elles réagiront différemment si elles sont utilisées avec des couleurs froides ou avec des couleurs chaudes. À noter qu'il est impossible de créer des éclairages gris.

Étape 2
Jeu de lumières, jeu de couleurs

- Si nécessaire, montez la maquette en vous référant aux pages précédentes et à l'annexe.
- Éclairez successivement le tissu blanc disposé de façon verticale et l'une des figurines avec les huit gélatines de couleurs différentes. Il est important de mentionner que les gélatines doivent être placées derrière la lentille, autrement elles s'abîment. L'observation des couleurs se fait mieux lorsque le projecteur conserve sa lentille.
- Observez les changements de couleur sur le tissu selon l'éclairage auquel il a été soumis.
- Notez vos observations (couleur préférée, ambiance produite, fidélité de la couleur entre la gélatine et la lumière produite, intensité de la couleur, etc.).

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Étape 3
Observation des couleurs primaires et secondaires en éclairage

- Effectuez les manipulations suivantes en utilisant chaque fois deux projecteurs orientés vers le tissu blanc. Notez la couleur obtenue à la suite de chaque manipulation.
-
    1. **rouge** + **bleu** = _____
    2. **bleu** + **vert** = _____
    3. **vert** + **rouge** = _____

- Effectuez la manipulation suivante en utilisant trois projecteurs orientés vers le tissu blanc. Notez la couleur obtenue à la suite de la manipulation.

    4. **rouge** + **bleu** + **vert** = _____

Corrigé

Il est difficile d'observer les résultats des manipulations de l'exercice précédent.

1. **rouge** + **bleu** = **magenta**

2. **bleu** + **vert** = **cyan**

3. **vert** + **rouge** = **jaune**

4. **rouge** + **bleu** + **vert** = *À la jonction des trois couleurs, on peut réussir à observer une lumière blanche ou, du moins, très pâle.*

Activité

6

Couleurs et ambiance

Étape 1

Les sensations que procurent les couleurs et ce qu'elles symbolisent

En guise de rappel des notions acquises précédemment et pour éveiller votre fibre artistique, voici un jeu d'association dans lequel vous devrez encercler la couleur qui exprime le mieux la sensation ou le symbole proposés. Un corrigé suit l'exercice.

1. Couleur énergique, violente, excitante. Porteuse d'une idée de lutte, c'est la couleur de la fascination, de la révolution.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	violet

2. Son association au coucher de soleil nous ramène instinctivement à la tendresse et à la nostalgie.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	violet

3. Elle dégage une sensation de profondeur.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	violet

4. On la retrouve abondamment dans le fantastique, le spirituel, l'occulte, l'ésotérique.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	violet

5. L'utilisation de cette couleur en éclairage est peu flatteuse sur les visages. On l'associe à la mort, à l'angoisse.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	violet

6. Couleur froide, insaisissable. Elle agrandit les espaces, éloigne les objets. Elle procure un sentiment de fraîcheur, rend les objets plus légers.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	violet

7. Signifie un danger, une interdiction. Ce code est universel.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	violet

8. Lorsque riche et profonde, cette couleur procure une sensation de mystère, de magie.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	violet

9. C'est une couleur puissante, rayonnante, voire envahissante.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	violet

10. Cette couleur agrandit les espaces. Elle est utilisée pour les cycloramas et les toiles de fond.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	violet

11. Elle est la représentation des éléments les plus nobles, de l'or, du soleil, du brillant, du lumineux, du luxueux.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	violet

12. Elle peut être fraîche, légère, mais aussi très acide, voire psychédélique.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	violet

13. Couleur complémentaire du bleu, elle le met en valeur, le sublime en petites notes et le dévore vite si l'on n'y prend pas garde.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	violet

Corrigé

1. Couleur énergique, violente, excitante. Porteuse d'une idée de lutte, c'est la couleur de la fascination, de la révolution.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	violet

2. Son association au coucher de soleil nous ramène instinctivement à la tendresse et à la nostalgie.

rouge	***orange***	jaune	vert	bleu	violet

3. Elle dégage une sensation de profondeur.

rouge	orange	jaune	vert	***bleu***	violet

4. On la retrouve abondamment dans le fantastique, le spirituel, l'occulte, l'ésotérique.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	***violet***

5. L'utilisation de cette couleur en éclairage est peu flatteuse sur les visages. On l'associe à la mort, à l'angoisse.

rouge	orange	jaune	***vert***	bleu	violet

6. Couleur froide, insaisissable. Elle agrandit les espaces, éloigne les objets. Elle procure un sentiment de fraîcheur, rend les objets plus légers.

rouge	orange	jaune	vert	***bleu***	violet

7. Signifie un danger, une interdiction. Ce code est universel.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	violet

8. Lorsque riche et profonde, cette couleur procure une sensation de mystère, de magie.

rouge	orange	jaune	vert	bleu	***violet***

9. C'est une couleur puissante, rayonnante, voire envahissante.

rouge	orange	***jaune***	vert	bleu	violet

10. Cette couleur agrandit les espaces. Elle est utilisée pour les cycloramas et les toiles de fond.

rouge	orange	jaune	vert	***bleu***	violet

11. Elle est la représentation des éléments les plus nobles, de l'or, du soleil, du brillant, du lumineux, du luxueux.

rouge	orange	***jaune***	vert	bleu	violet

12. Elle peut être fraîche, légère, mais aussi très acide, voire psychédélique.

rouge	orange	jaune	***vert***	bleu	violet

13. Couleur complémentaire du bleu, elle le met en valeur, le sublime en petites notes et le dévore vite si l'on n'y prend pas garde.

rouge	orange	***jaune***	vert	bleu	violet

Étape 2
Ambiance : Observation d'images

Vous devrez vous rendre sur différents sites Web afin d'observer des images aux ambiances particulières. Observez chacune de ces images de James Turrell[4] et soyez attentif à ce que vous ressentez. Vous pourrez comparer vos réponses à celles de votre collègue, si vous travaillez deux par deux.

Image 1 :
Rendez-vous à l'adresse suivante et observez la première image (plutôt rouge) :

http://stephan.barron.free.fr/technoromantisme/turrel.html

Image 2 :
À la même adresse, observez la quatrième image (plutôt bleue) :

http://stephan.barron.free.fr/technoromantisme/turrel.html

Répondez maintenant aux questions suivantes :

Question 1 : Le choix des couleurs de ces éclairages nous amène vers des ambiances particulières. Décrivez ce que vous ressentez :

Pour l'image 1 (plutôt rouge) :

_____
_____
_____

Pour l'image 2 (plutôt bleue) :

_____
_____
_____

[4] Les monochromes lumineux ne sont pas des tableaux de l'ère technologique.
Pour Turrell, ce ne sont ni des images ni des objets. L'art de Turrell nous met en présence de la lumière. « *La lumière m'intéresse en fait comme la révélation même. Je ne suis pas un artiste de la lumière. Je suis plutôt quelqu'un qui utilise la lumière comme matériau afin de travailler le médium de la perception.* » **Guy Turrell**

Stephan BARRON, *James Turrell*, [En ligne]. http://stephan.barron.free.fr/technoromantisme/turrel.html
(Page consultée le 23 juillet 2007)

Question 2 : Ces éclairages créent-ils des ambiances froides ou chaudes? Expliquez vos réponses.

Pour l'image 1 (plutôt rouge) :

_____
_____
_____

Pour l'image 2 (plutôt bleue) :

_____
_____
_____

Question 3 : Quels univers pourraient représenter ces tableaux?

Pour l'image 1 (plutôt rouge) :

_____
_____
_____

Pour l'image 2 (plutôt bleue) :

_____
_____
_____

Étape 3
Intensité : Observation d'images

Vous devrez vous rendre sur différents sites Web afin d'observer l'intensité lumineuse d'images. Discutez de vos réponses avec votre collègue de travail.

Image 1 :
Consultez l'image présentée à cette adresse :

http://blogsimages.skynet.be/images/003/010/933_56ac3b9ef3f9dd2856cf15634b92d8fb.jpg

Image 2 :
Consultez l'image présentée à cette adresse :

http://www.reacttheatre.org/images_hist01/soprano04

Image 3 :
Consultez l'image présentée à cette adresse :

http://www.sweden.se/upload/Sweden_se/english/articles/SI/images/dance/si_dance_skuggor.jpg

Image 4 :
Consultez l'image présentée à cette adresse :

http://www.ambafrance.nl/article.php?id_article=455

Répondez maintenant aux questions suivantes :

Question 1 : Quelle est l'intensité de la lumière éclairant chacun des acteurs?

Pour l'image 1 :

_____
_____
_____

Pour l'image 2 :

_____
_____
_____

Pour l'image 3 :

_____
_____
_____

Pour l'image 4 :

_____
_____
_____

Question 2 : Par quel jeu d'éclairage la lumière et l'ombre créent-elles le climat dramatique?

Pour l'image 1 :

_____
_____
_____

Pour l'image 2 :

_____
_____
_____

Pour l'image 3 :

_____
_____
_____

Pour l'image 4 :

_____
_____
_____

Question 3 : Quelles sont les couleurs utilisées? Quelle est l'atmosphère qui s'y rattache?

Pour l'image 1 :

_____
_____
_____

Pour l'image 2 :

_____
_____
_____

Pour l'image 3 :

Pour l'image 4 :

Parole d'éclairagiste

« L'éclairage permet la manipulation de la lumière entre la révélation des formes et la création de certains climats. L'éclairage contribue à exprimer la quatrième dimension, celle du temps qui passe. »

Francis Reid

Francis REID, *Pratique de l'éclairage scénique*, Paris, Eyrolles, 1999.

Activité

7

Mise à l'épreuve de vos talents de techniciens et de votre fibre artistique

Étape 1
Terminologie[5]

Effet ou *cue* : Intensité des projecteurs à un moment donné composant une image lumineuse.

Étape 2
Se laisser imprégner par la musique

Selon vos goûts, choisissez maintenant une pièce musicale. En mettant à profit votre sens de l'écoute et en exerçant votre pensée créatrice, vous devrez concevoir un éclairage lié à cette musique. Les questions ci-après vous aideront à guider vos observations et vos prises de décision. Assurez-vous de disposer d'un outil pour connaître le minutage de votre musique (montre, chronomètre, etc.).

Vos observations :

1. Durée totale de la pièce musicale : _____

2. Indiquez à quel moment apparaissent des changements d'instrument, de rythme ou d'intensité. Notez vos réponses dans le tableau de la page suivante.

5 © Ville de Montréal
Claire LAMARRE, *La lumière au théâtre*, Montréal, ville de Montréal, 1999.

3. Décrivez l'ambiance générale que vous suggère cette musique :

_____

_____

4. Dans le tableau, décrivez brièvement l'ambiance spécifique de chacun de vos *cues*.

5. Identifiez un maximum de huit moments où l'éclairage devrait changer. Ce sont vos *cues*.

6. Faites des essais avec la maquette. Choisissez le type et le nombre de projecteurs et les couleurs à utiliser. Remplissez le tableau qui suit.

Cue	**Minutage**	**Ambiance spécifique**	**Type et nombre de projecteurs (Fresnel ou projecteur à découpe)**	**Couleur utilisée**
Cue 1				
Cue 2				
Cue 3				
Cue 4				
Cue 5				
Cue 6				
Cue 7				
Cue 8				

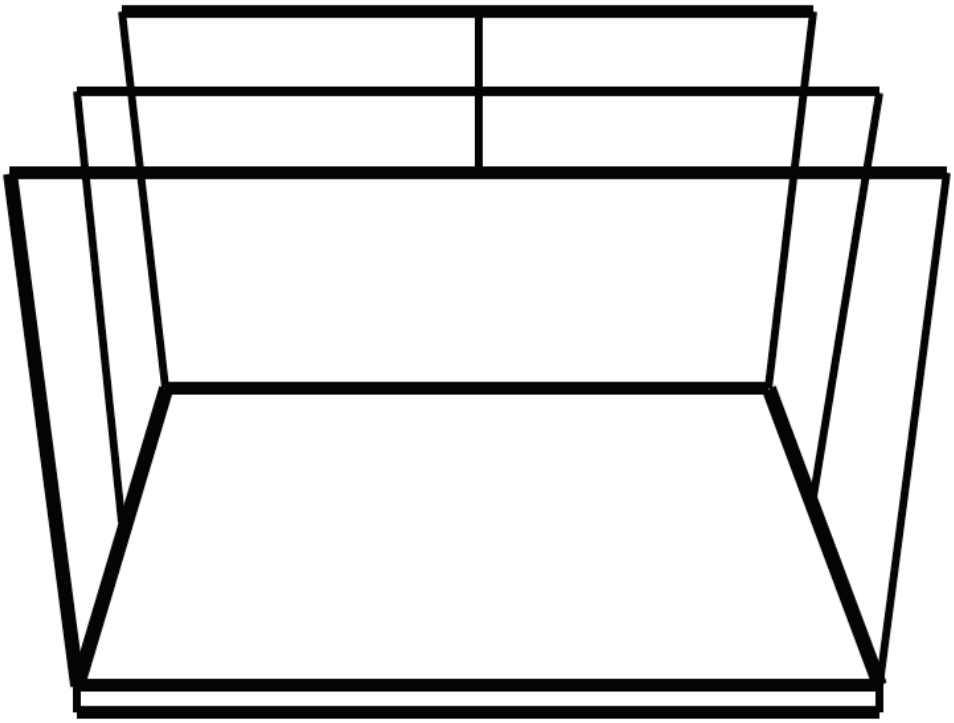
Activité

8

Conception d'un plan d'éclairage

Étape 1
Emplacement des figurines et des praticables

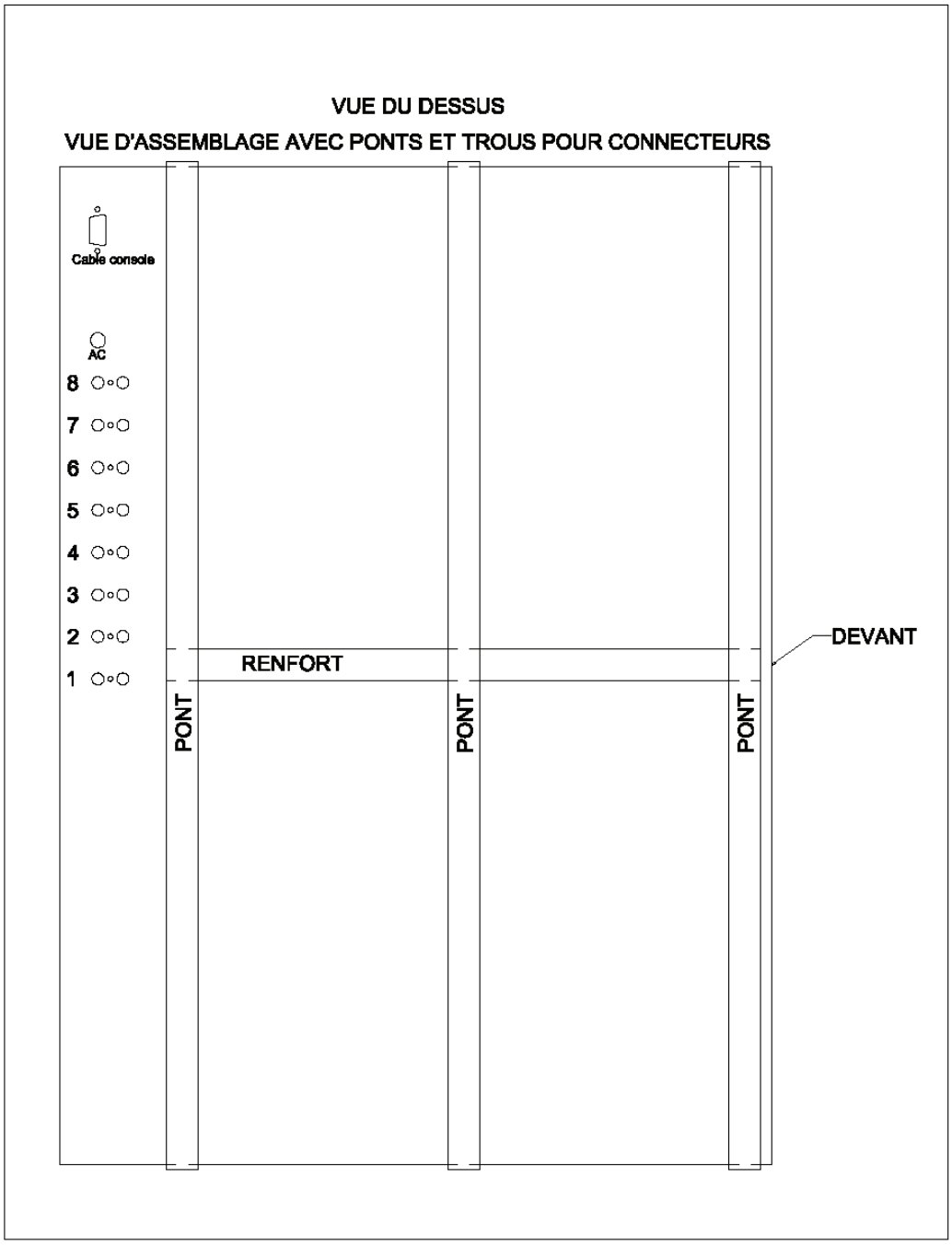
En premier lieu, identifiez sur le plan de la maquette ci-après l'emplacement des figurines et des praticables. Vous pouvez aussi ajouter des éléments de décor tels qu'un petit miroir, un tissu ou des objets divers qui auraient une symbolique liée à l'ambiance que vous voulez créer.



© M. Bois, 2007

Étape 2
Analyse de la console

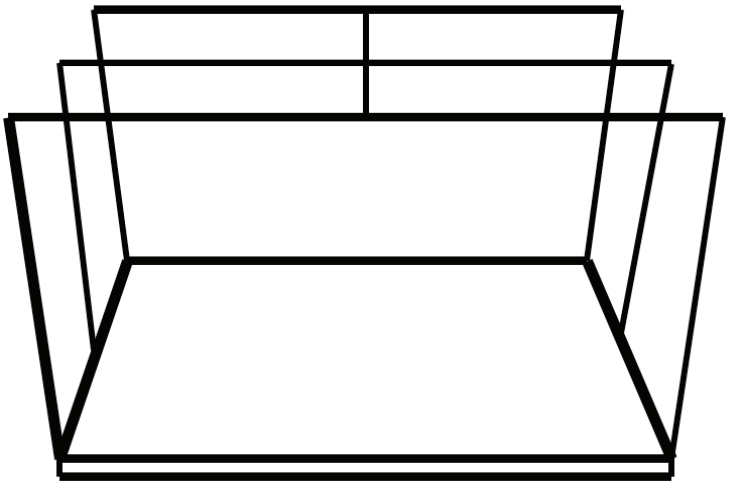
En deuxième lieu, avant de concevoir votre plan d'éclairage, il est important de comprendre que chacune des prises sur la maquette est liée aux différentes manettes sur la console. Chaque manette a la capacité d'actionner deux projecteurs. Ce graphique démontre la configuration des prises liées à la console. Les chiffres correspondent aux chiffres de la console. Il faudra donc considérer cette configuration dans la disposition des projecteurs.



© Groupe SPL, 2007

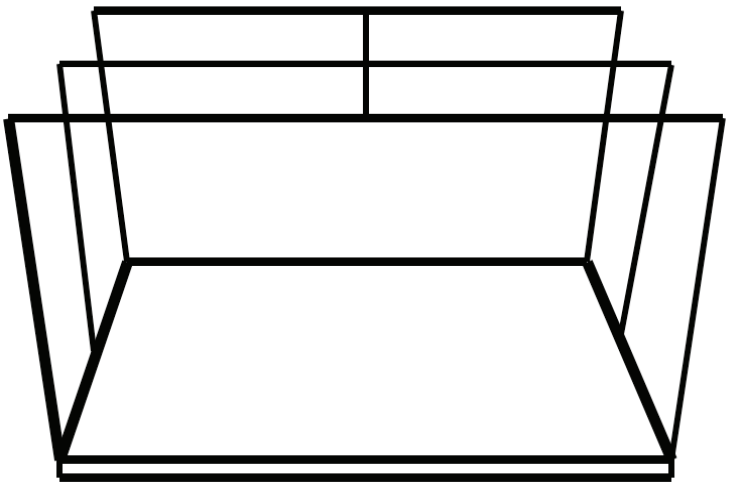
Étape 3
Plan d'éclairage

Maintenant, vous pouvez dessiner l'emplacement, les angles, les couleurs et les types de projecteurs pour chacun de vos *cues.*



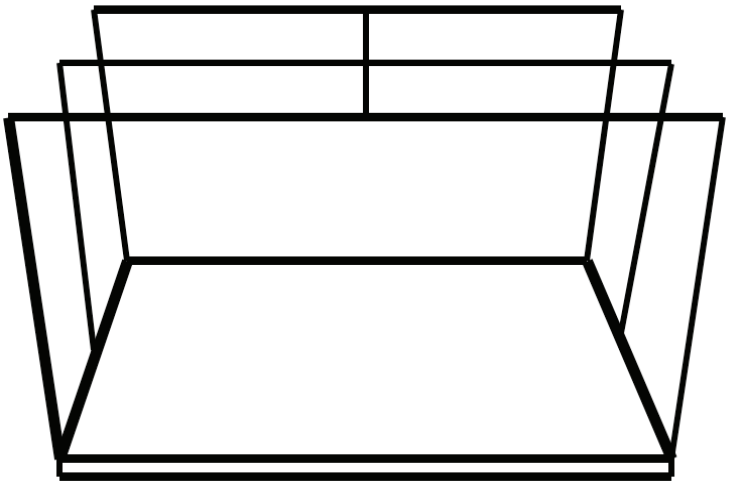
***Cue* numéro 1**

© M. Bois, 2007

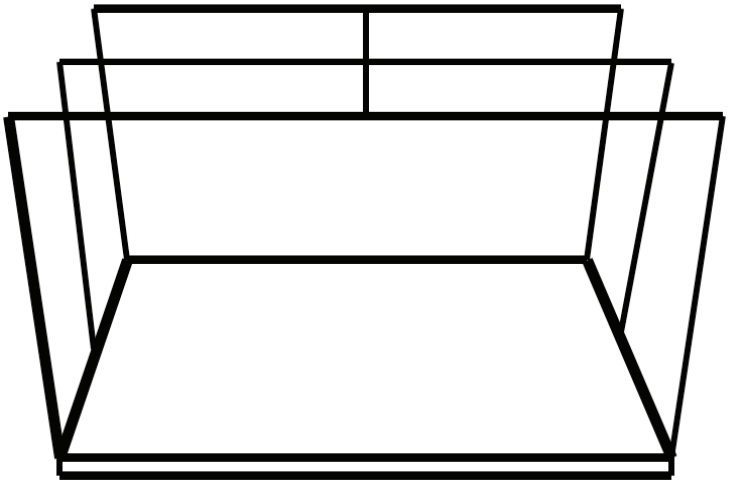


© M. Bois, 2007

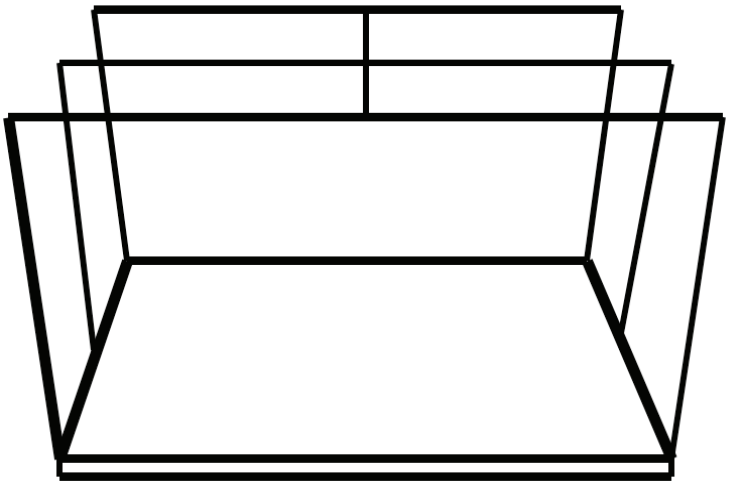
***Cue* numéro 2**



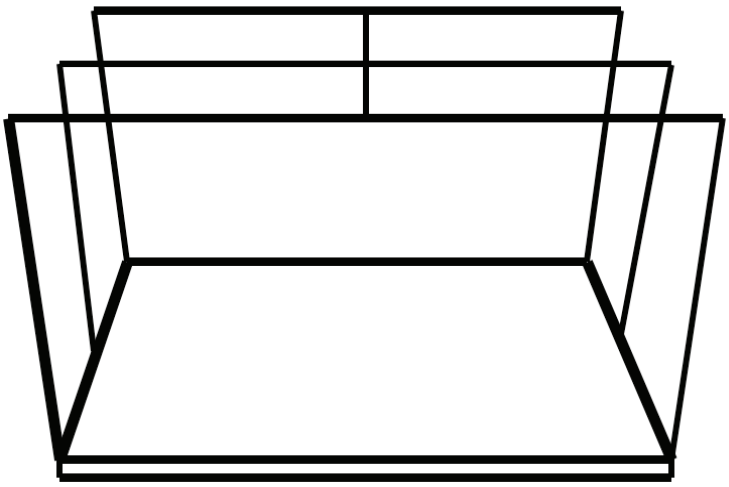
***Cue* numéro 3** © M. Bois, 2007



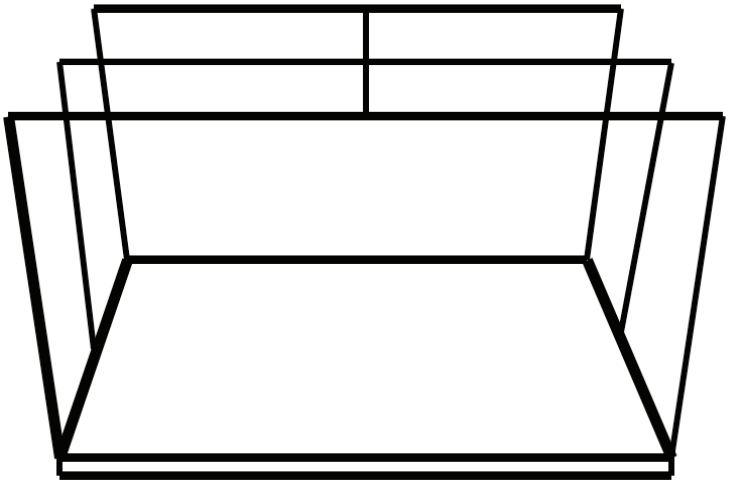
***Cue* numéro 4** © M. Bois, 2007



***Cue* numéro 5** © M. Bois, 2007

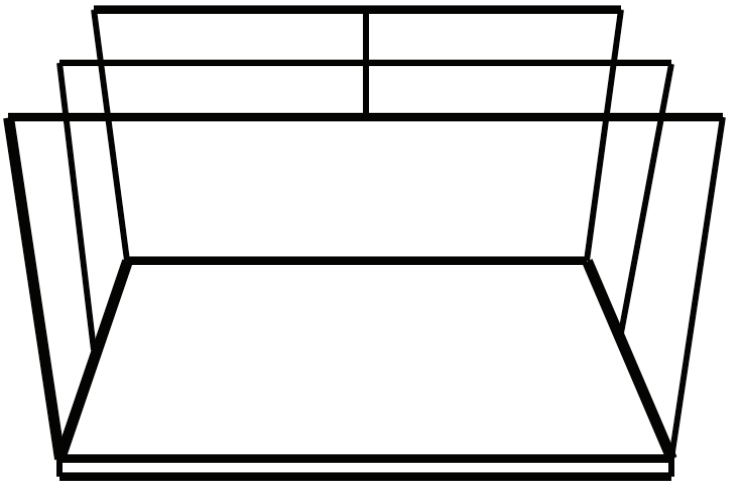


***Cue* numéro 6** © M. Bois, 2007



***Cue* numéro 7**

© M. Bois, 2007



***Cue* numéro 8**

© M. Bois, 2007

Étape 4
Installation des projecteurs

Lorsque votre plan est terminé, suivez les étapes suivantes :

1. Placez vos gélatines sur les mini-projecteurs en fonction des choix que vous avez effectués précédemment.

2. Accrochez les mini-projecteurs sur les herses et la rampe d'éclairage.

3. Allumez la console d'éclairage.

4. Ajustez les angles de vos projecteurs.

Étape 5
Analyse des fonctions de la console

Certaines fonctions de la console doivent être décrites :

- Fonction du bouton ***SC/CH*** : lorsque le bouton est éteint, les gradateurs correspondent au groupe de projecteurs (**mode CH**). Lorsque le bouton est allumé, les gradateurs correspondent à chacun de vos *cues* (**mode SC**).

- Fonction du bouton ***Master*** : ce bouton permet de mettre en fonction toutes les lampes à 100% de leur intensité, même si le bouton gradateur ***Master*** n'est pas activé.

- Fonction des boutons ***Chase 1-4*** et ***Chase 5-8*** effet de poursuite : vous pouvez utiliser le bouton ***Chase 1-4*** pour voir en alternance le groupe de projecteurs 1, suivi du 2, du 3 et du 4 et la même chose pour les groupes de projecteurs 5 à 8, en utilisant le bouton **Chase 5-8**. Si vous appuyez sur le bouton ***Prog***., l'ordre d'apparition s'inversera. Si vous appuyez en même temps sur les boutons ***Chase 1-4*** et ***Chase 5-8***, le groupe de projecteurs 1 s'illuminera en même temps que le 5, le 2 en même temps que le 6, etc. Si le bouton **SC/CH** est allumé, donc dans le **mode SC**, l'alternance se fera entre les *cues*.

- Fonction du bouton pivotant **speed/audio** : vous pouvez varier la vitesse de l'effet poursuite par ce bouton pivotant. Avec ce bouton, il vous sera possible d'actionner au moindre son le micro intégré à la console. Les projecteurs répondront en fonction des sons ambiants (musique, applaudissement, toussotement, etc.). Pour utiliser cette fonction, le bouton doit être fermé, c'est-à-dire tourné au maximum vers la gauche.

- Fonction du bouton ***Blank*** : vous pouvez utiliser ce bouton lorsque vous désirez que tous les projecteurs soient éteints entre deux *cues*.

- Effet clignotement : pour un effet de clignotement, il suffit d'appuyer à répétition sur le bouton associé (à utiliser si le bouton *Master* ne fonctionne pas).

Étape 6

Procédure pour programmer vos *cues* sur la console

1. Référez-vous au besoin à l'annexe B du manuel de l'utilisateur de la console.
2. Allumez la console d'éclairage en utilisant le bouton à l'arrière.
3. Montez le gradateur du ***Master*** au niveau 10.
4. Assurez-vous que le bouton ***SC/CH*** est sur le **mode CH**.
5. Appuyez sur le bouton ***Prog***.
6. Ajustez l'intensité de chaque groupe de projecteurs pour votre premier *cue* en activant les gradateurs. Il est important de prendre en note le choix de vos intensités. Vous pouvez utiliser le tableau qui suit pour consigner la gradation de vos intensités.
7. Appuyez sur le bouton **1.**
8. Remettez les gradateurs à la position 0.
9. Répétez l'opération du point 6 au point 8 pour chacun de vos *cues*.
10. Au besoin, modifiez votre plan d'éclairage sur papier si, à l'expérimentation de la console, vous avez effectué des changements.

Programmation de vos *cues* :

Gradateur / Cue	Intensité du grad. 1	Intensité du grad. 2	Intensité du grad. 3	Intensité du grad. 4	Intensité du grad. 5	Intensité du grad. 1	Intensité du grad. 1	Intensité du grad. 1
Cue 1								
Cue 2								
Cue 3								
Cue 4								
Cue 5								
Cue 6								
Cue 7								
Cue 8								

Étape 7
Procédure pour présenter votre réalisation

1. Vérifiez que la console est allumée.

2. Mettez le gradateur ***Master*** au maximum.

3. Mettez-vous sur le **mode SC**.

4. Placez votre décor.

5. Faites démarrer votre pièce musicale en vous synchronisant avec le premier *cue*.

6. Pour votre *cue* 1, vous avez le choix d'utiliser le bouton 1 ou le gradateur 1 :
   - Pour le bouton 1, il faut le garder enfoncé pour toute la durée de ce *cue*.
   - Pour le gradateur 1, il faut le mettre au maximum si vous recherchez un effet immédiat ou sinon, vous le montez progressivement pour un effet en nuances.

Conservez les informations du tableau précédent de même que les observations que vous avez notées à la suite de votre expérimentation.

Parole d'éclairagiste

« *Pour moi, les éclairages sont les yeux du metteur en scène, les yeux de l'auteur. Ça explique tout, ça sert énormément le spectacle. Par un changement d'éclairage, on peut modifier toute l'atmosphère sur scène*. »

Étienne Boucher (Production, 1999)
École nationale de théâtre, journal des anciens

Propos d'Étienne Boucher cités par : Raymond BERTIN, « Les anciens : ça les allume! », *Journal de l'École nationale de théâtre du Canada*, n° 19, (printemps 2002).

Activité

9

À la recherche du profil de l'éclairagiste

Afin de connaître le profil de l'éclairagiste, cochez dans les colonnes **Éclairagiste** du tableau de la page suivante les cases qui correspondent, selon vous, aux centres d'intérêt, aux aptitudes, aux traits de caractère ou aux tâches propres à ce métier. Dans les colonnes **Ce que je suis**, cochez les traits qui correspondent à votre personnalité, à vos qualités ou à vos aptitudes.

Un corrigé se trouve après l'exercice.

Traits de caractère, aptitudes et tâches	Éclairagiste ✓	Ce que je suis ✓	Traits de caractère, aptitudes et tâches	Éclairagiste ✓	Ce que je suis ✓
Il apprécie travailler dans un espace où entre la lumière du jour.			Il s'intéresse aux sciences, particulièrement à l'électricité.		
Il sait travailler en équipe.			Il aime avoir un salaire fixe et déterminé.		
Il sait écouter et tient compte de l'avis des autres.			Il sait faire preuve de débrouillardise.		
Il apprécie ses horaires de travail réguliers.			Il a le vertige.		
Il accorde une grande importance à la sécurité.			Il est méticuleux et accorde de l'importance aux détails.		
Il a de bonnes méthodes de travail.			Il fait preuve d'efficacité et réagit positivement au stress.		
Il préfère être dirigé dans le travail qu'il a à faire.			Il apprécie réussir du premier coup.		
Il préfère qu'on requière ses services plutôt que de les offrir.			Il est intrépide et aime prendre des risques.		
Il a une bonne capacité de concentration.			Il aime avoir le dernier mot.		
Il est capable de prendre des décisions rapidement.			Il sait communiquer une idée, une image.		
Il apprécie exercer sa créativité.					

Corrigé

Traits de caractère, aptitudes et tâches	Éclairagiste ✓	Traits de caractère, aptitudes et tâches	Éclairagiste ✓
Il apprécie travailler dans un espace où entre la lumière du jour.		Il s'intéresse aux sciences, particulièrement à l'électricité.	✓
Il sait travailler en équipe.	✓	Il aime avoir un salaire fixe et déterminé.	
Il sait écouter et tient compte de l'avis des autres.	✓	Il sait faire preuve de débrouillardise.	✓
Il apprécie ses horaires de travail réguliers.		Il a le vertige.	
Il accorde une grande importance à la sécurité.	✓	Il est méticuleux et accorde de l'importance aux détails.	✓
Il a de bonnes méthodes de travail.	✓	Il fait preuve d'efficacité et réagit positivement au stress.	✓
Il préfère être dirigé dans le travail qu'il a à faire.		Il apprécie réussir du premier coup.	
Il préfère qu'on requière ses services plutôt que de les offrir.		Il est intrépide et aime prendre des risques.	
Il a une bonne capacité de concentration.	✓	Il aime avoir le dernier mot.	
Il est capable de prendre des décisions rapidement.	✓	Il sait communiquer une idée, une image.	✓
Il apprécie exercer sa créativité.	✓		

Vous reconnaissez-vous dans le profil de l'éclairagiste?

Conclusion

Les éclairages font partie intégrante de toutes présentations scéniques. Grâce à l'éclairage, le spectateur peut mieux comprendre ce qui se déroule sous ses yeux. Il est en mesure de mieux saisir la force d'une émotion vécue par le personnage d'une pièce de théâtre, à mieux visualiser la saison et le lieu décrits dans les paroles d'une œuvre musicale, à identifier les personnages principaux d'une présentation, etc. L'éclairagiste doit être en mesure de mettre en évidence les éléments indiqués par les intervenants agissant autour de la scène.

Les métiers reliés au domaine de la scène sont diversifiés. Ce guide n'est qu'une ouverture sur un monde plus vaste.

Parmi les autres guides d'activités présents dans votre classe PPO, vous pourrez explorer la régie, la mise en scène, l'écriture et la photographie. Vous y découvrirez d'autres domaines connexes, complémentaires ou étroitement liés aux métiers de la scène.

Vous voulez en faire plus? Le site http://www.artsalive.ca/fr/ constitue une mine d'or pour vous!

Vous aimeriez monter une pièce? Un processus de réalisation vous est présenté étape par étape dans cette section du site :

http://www.artsalive.ca/fr/thf/faire/creation.html

Vous aimeriez écrire votre propre pièce? Vous trouverez des informations pertinentes à cette adresse :

http://www.artsalive.ca/fr/eth/activities/

Vous aimeriez être chorégraphe? Le site suivant vous offre la possibilité de devenir chorégraphe virtuel en apprenant d'abord les rudiments de l'élaboration d'une chorégraphie, puis en choisissant les différents enchaînements de pas que réalisera un danseur virtuel au son d'une musique que vous aurez choisie. Pourquoi ne pas imaginer les éclairages que vous choisiriez pour mettre en valeur votre chorégraphie?

http://www.artsalive.ca/fr/dan/make/toolbox/chtoolbox.asp

L'univers des métiers de la scène est vaste. Resterez-vous spectateur ou deviendrez-vous l'un de ses « artisans »?

Annexes

Vous trouverez dans les prochaines pages le manuel de l'utilisateur de la maquette d'éclairage produit par le Groupe SPL de même que des annexes utiles pour comprendre le fonctionnement de la console.

© Le manuel de l'utilisateur de la maquette d'éclairage de même que les documents des annexes A, B et C ne font pas partie du Guide des activités Métiers de la scène. Ils sont la propriété du Groupe SPL et de Lite-Puter Enterprise Co., Ltd. Ils sont exclus de la licence Creative Commons et sont protégés par Copyright. Toutes modifications ou utilisations de ces documents à d'autres fins que celles prévues pour le cours Projet personnel d'orientation, en tout ou en partie, sont interdites. La Commission scolaire de la Beauce-Etchemin ne pourra être tenue responsable du contenu de ces documents, de toute omission, erreur ou lacune pouvant s'y retrouver et des conséquences possibles qui en résulteraient.

Manuel de l'utilisateur

Maquette d'éclairage ©

Le Groupe SPL

2189, rue Léon-Harmel

Québec (Québec) G1N 4N5

Courriel : maquette@groupespl.com

TABLE DES MATIÈRES

I	CONTENU DE LA BOÎTE	3
II	PIÈCES DE RECHANGE	3
III	INSTRUCTION LORS DE LA RÉCEPTION	3
IV	INSTRUCTION DE L'ASSEMBLAGE DE LA MAQUETTE	4
V	RACCORDEMENT DES ÉLÉMENTS	5
VI	ENTRETIEN GÉNÉRAL	6
VII	SÉCURITÉ	7
VIII	LISTE DES PIÈCES DE RECHANGE	8
IX	DIAGRAMME DE RACCORDEMENT	ANNEXE A
X	MANUEL D'UTILISATION DE LA CONSOLE	ANNEXE B
XI	POSITIONNEMENT DES CLIPS	ANNEXE C

CONTENU DE LA BOÎTE

VOICI LA LISTE DES ÉLÉMENTS CONTENUS À L'INTÉRIEUR DE LA BOÎTE :

- 1 Maquette;
- 1 Rideau de fond de scène;
- 1 Tissu blanc;
- 1 Console d'éclairage et son bloc d'alimentation;
- 1 Enveloppe contenant 64 gélatines (8 feuilles de 8);
- 18 Projecteurs LED avec connecteurs;
- 1 Bloc d'alimentation pour la maquette;
- 1 Câble de contrôle;
- 1 Feuillet de gélatines;
- 3 Figurines;
- 2 Praticables;
- 1 Cache-régie de l'élève;
- 14 Attaches (clips) pour fil;
- 1 Contenant en plastique pour entreposer les gélatines;
- 1 Contenant en plastique pour les lentilles de projecteurs;
- Manuel d'utilisation de la console.

PIÈCES DE RECHANGE

- 2 Projecteurs LED avec connecteurs sont inclus pour un total de 18;
- 2 Attaches (clips) pour fil.

INSTRUCTION LORS DE LA RÉCEPTION

Au moment de la réception de la boîte, vérifiez son aspect général ainsi que son contenu afin de vous assurer que tous les éléments sont présents et qu'ils ont été reçus en bonne condition.

INSTRUCTION DE L'ASSEMBLAGE DE LA MAQUETTE

1. ↳ Lisez attentivement le manuel d'instructions placé en annexe du guide d'activité;

2. ↳ Retirez la maquette de la boîte;

3. ↳ Retirez les composantes des deux (2) contenants en plastique;

4. ↳ Assurez-vous que toutes les composantes sont présentes (Voir la liste du contenu de la boîte dans le manuel d'instructions);

5. ↳ Installez le rideau de fond de scène noir avec velcro sur la maquette afin de couvrir l'arrière ainsi que les deux (2) côtés de la scène;

6. ↳ Collez douze (12) attaches (clips) pour fil sur la maquette, aux endroits indiqués à l'annexe C;

7. ↳ Positionnez les projecteurs sur la maquette aux endroits désirés;

8. ↳ Détachez délicatement les gélatines contenues dans l'enveloppe et les placer dans le contenant en plastique fourni à cet effet;

9. ↳ Lorsque désiré, installez les gélatines à l'intérieur des projecteurs en dévissant la partie avant des projecteurs; placez la gélatine derrière la lentille;

10. ↳ Installez le tissu blanc lorsque désiré;

11. ↳ Positionnez les figurines ainsi que les praticables lorsque désiré;

12. ↳ Utilisez, lorsque désiré, le rideau cache-régie de l'élève afin d'obtenir une meilleure visualisation de la maquette d'éclairage en recouvrant la maquette ainsi que l'utilisateur.

NOTE : Il vous est possible d'obtenir un autre angle d'ouverture d'éclairage en enlevant la lentille contenue dans la partie avant du projecteur. Cela vous permettra d'utiliser des projecteurs ayant un éclairage étroit et d'autres ayant un éclairage plus large. Veuillez utiliser le second contenant en plastique afin de ranger les lentilles non utilisées. Lorsque nécessaire, il est important de remettre la lentille adéquatement dans le projecteur (la partie bombée près de l'orifice).

RACCORDEMENT DES ÉLÉMENTS

(VOIR DESSIN ANNEXE A)

****RESPECTEZ LA SÉQUENCE DE RACCORDEMENT****

1. ↳ Fixez le câble de contrôle reliant la console d'éclairage à la maquette;

2. ↳ Fixez le bloc d'alimentation reliant la maquette à une prise murale de 120 volts;

3. ↳ Fixez le câble d'alimentation de la console à une prise murale de 120 volts;

4. ↳ Branchez le fil des projecteurs à même les prises sur la maquette;

5. ↳ Au moment de la présentation devant public, pour un effet visuel plus adéquat, assurez-vous que les fils des projecteurs sont fixés avec les attaches sur les herses de la maquette.

NOTE : Les deux blocs d'alimentation (maquette et console) peuvent être fixés sur une même prise d'alimentation murale.

ENTRETIEN GÉNÉRAL

↳ Afin de maintenir une performance maximum de la maquette, ses composantes doivent être nettoyées régulièrement. La fréquence d'utilisation et l'aspect général de la maquette détermineront la fréquence de l'entretien mais, de façon générale, une fois par mois devrait suffire;

↳ Assurez-vous que toutes les composantes sont débranchées avant d'effectuer l'entretien;

↳ Pour la maquette, ne jamais utiliser de solvant mais seulement du savon doux et de l'eau tiède;

↳ Pour la console d'éclairage, utilisez seulement un linge humide;

↳ Pour le rideau de fond de scène, un nettoyage à sec est recommandé;

↳ Pour les lentilles de projecteurs, utilisez un savon doux et de l'eau chaude.

SÉCURITÉ

- Le niveau de tension utilisé pour les équipements est de 12 volts et requiert quand même des précautions d'usage semblables à celles de tout appareil domestique;
- Assurez-vous de toujours raccorder les équipements à des prises murales standards;
- La maquette est conçue pour une utilisation intérieure seulement;
- Ne jamais exposer les équipements à la pluie afin d'éviter tout risque d'électrocution;
- Transportez toujours la maquette en la tenant par la base;
- Dans l'éventualité d'un problème sérieux d'utilisation avec la console et les projecteurs, arrêtez immédiatement l'utilisation. Ne pas essayer de réparer par vous-même les équipements et demandez à la personne responsable de votre école de communiquer avec nous;
- N'utilisez que des composantes disponibles chez le fournisseur[6];
- Assurez-vous que tous les câbles sont en bon état, en tout temps.

6. Le Groupe SPL

2189, rue Léon-Harmel

Québec (Québec) G1N 4N5

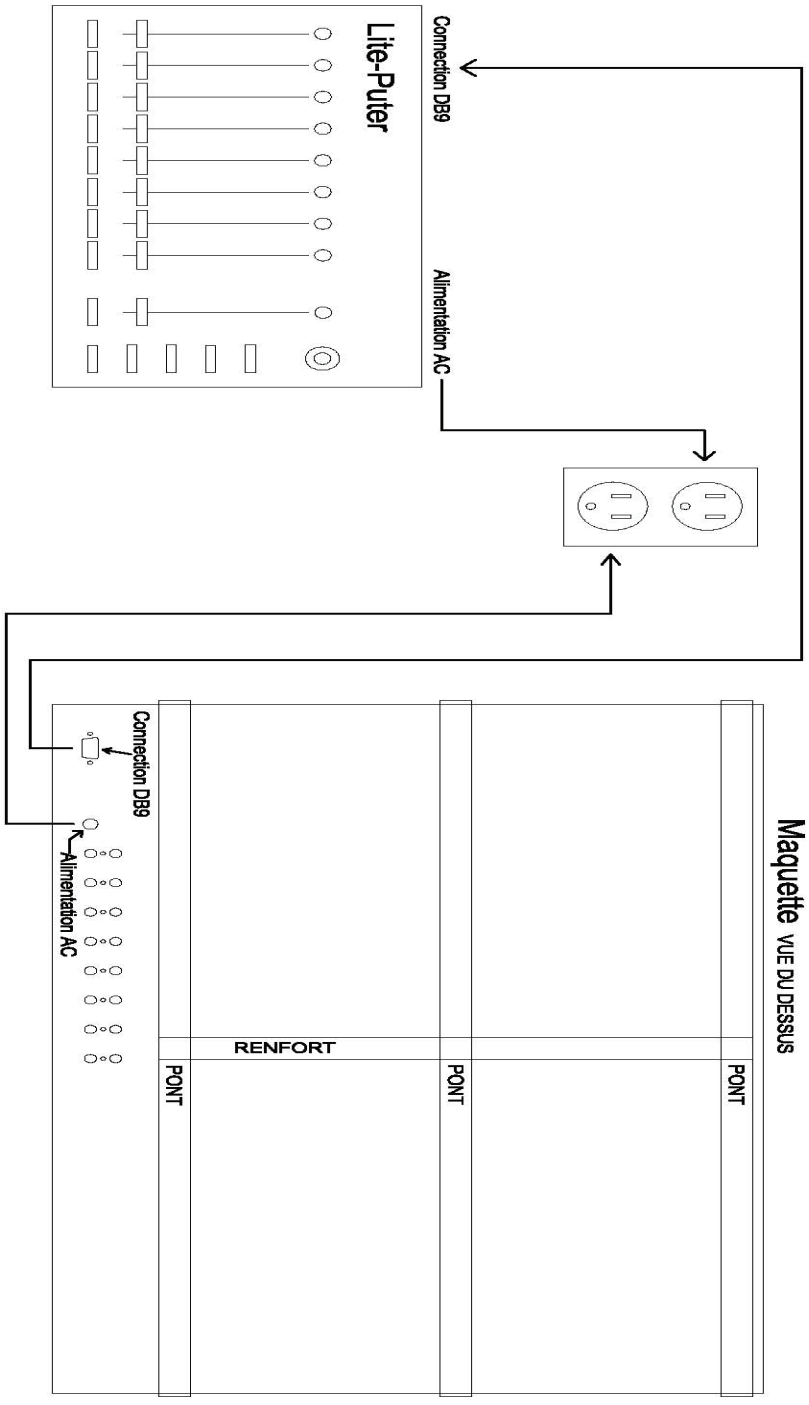
Courriel : maquette@groupespl.com

LISTE DES PIÈCES DE RECHANGE

1 Maquette en métal incluant plaques et connecteurs	345.00$
1 Rideau de fond de scène avec velcro	39.00$
1 Rideau en tissu blanc	21.00$
1 Cache-régie de l'élève	20.00$
1 Console d'éclairage	325.00$
1 Câble de contrôle	9.00$
1 Bloc d'alimentation AC	7.50$
1 Ensemble de deux (2) projecteurs d'éclairage LED	32.00$
1 Ensemble de gélatines (8 feuilles de 8) total 64	9.75$
1 Ensemble de trois (3) figurines	30.00$
1 Ensemble de deux (2) praticables (4 X 8 et 4 X 4)	12.00$
1 Ensemble de douze (12) attaches fil (clips)	6.00$
1 Contenant en plastique pour gélatine et/ou lentille	0.50$

P.S. Tous les prix sont sujets à modifications sans préavis.

DIAGRAMME DE RACCORDEMENT©



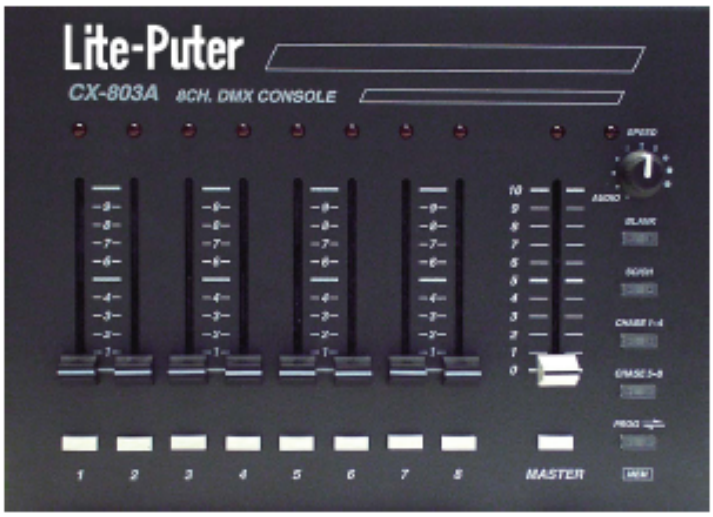
MANUEL D'UTILISATION DE LA CONSOLE©

Lite-Puter CERTIFIÉ ISO 9001

CX-803A

Console 8 canaux DMX

【manuel de l'usager】



Lite-Puter Enterprise Co., Ltd.

website : www.liteputer.com.tw

E-mail: sales@liteputer.com.tw

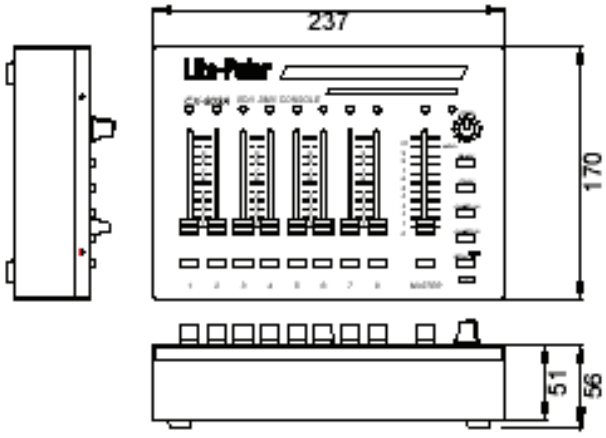
Chapitre 1. CX-803A Instruction

1-1 Appercu

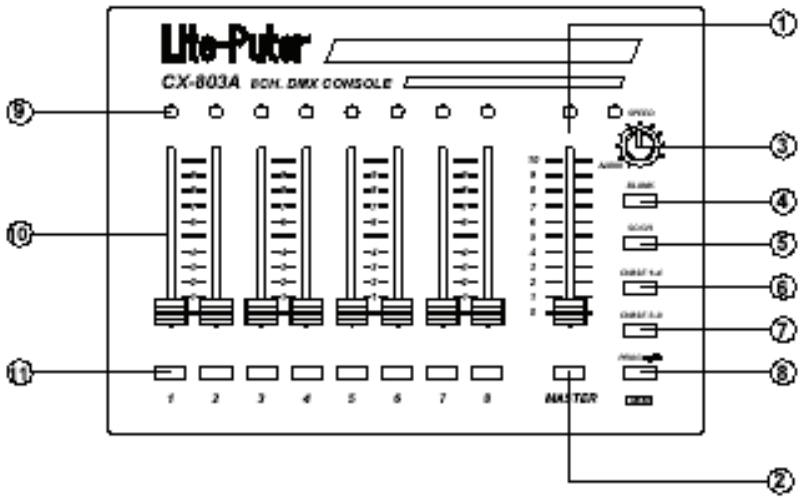
- Contrôle designal DMX 512
- Gradation sur 8 canaux
- Contrôle pour **8** scènes
- Fonction de poursuite:
  1.) Poursuite par cannal
  2.) Poursuite par scène
  3.) Régulateur de vitesse
  4.) Fonction de poursuite
- **Flash**
- Entrée audio

1-2 Spécification

Alimentation électrique	**DC 12V/ 1A**
Signal	**DMX512 / 1990**
Controleur	**8 canaux**
Connecteur	**XLR 3-pin(x1), XLR 5-pin(x1),** prise tél. **RJ11(x2)**
Entrée audio	**Max.** entrée : **-10 db 100mV**
Poids	**1.2** Kg
Dimension	**unité : mm**

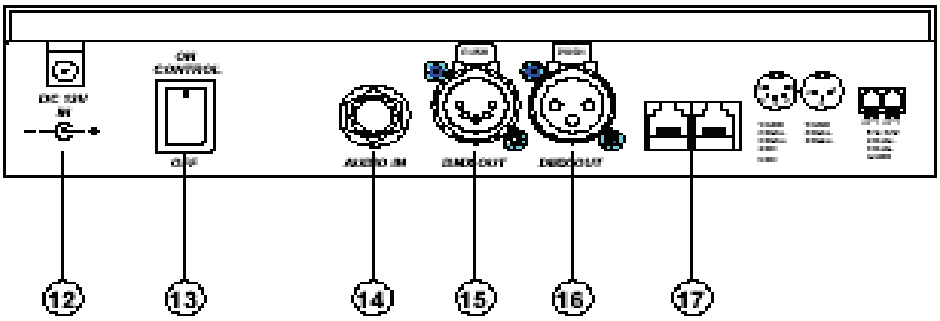


1-3 CX-803A Fonction



1	**MASTER-VR**	Gradateur maitre
2	**MASTER**	Controle **Maître** clignottement
3	**SPEED/ AUDIO**	Controle Audio / vitesse de poursuite
4	**BLANK**	Noir
5	**SC/CH**	Controle **Scene** / Canaux
6	**CHASE 1**	Poursuite 1
7	**CHASE 2**	Poursuite 2
8	**PROG**	Controle **Scène** / Direction de la poursuite
9	**LED**	Indicateur de signal
10	**VR-1…VR-8**	■ Gradateur canaux **1…8** ■ Rappel des scènes **1…8**
11	**1 ~ 8**	**Canaux / Préparation de scène/ Clignottement**

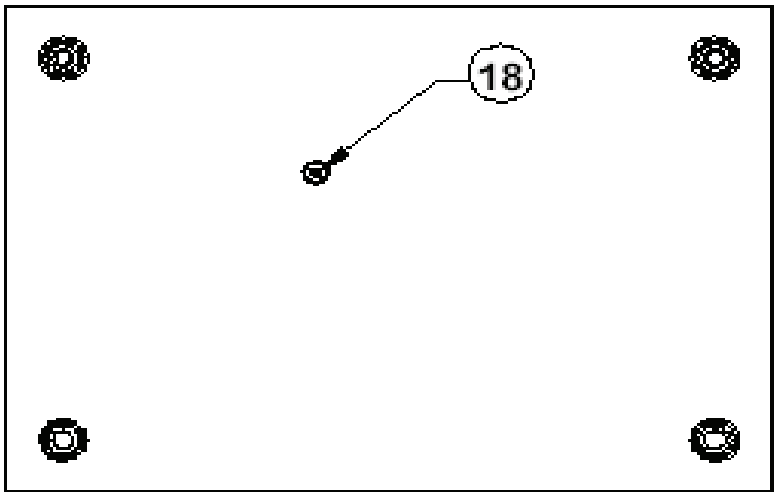
1-4 CX-803A Vue arrière



12	Alimentation électrique: **DC 12V / 1A**
13	Commutateur
14	Entrée audio: **100mV**
15	Sortie DMX: **XLR 5-PIN**
16	Sortie DMX: **XLR 3-PIN**
17	Sortie DMX: PRISE TÉLÉPHONIQUE **(RJ11)**

1-5 CX-803A Controle de la sensibilité audio

18	Controle de la sensibilité audio



Chapitre 2. CX-803A opération

2-1 Préparation de SCÈNE

Choisir le mode 【CH】, et déplacer le curseur au niveau désiré

peser sur 【PROG】+ 【1~8】 pour sauver la scène.

Étape-1 peser 【SC / CH】 pour choisir le canal à controler
LED : off → en mode **CH**
LED : on → en mode **SC**

Étape-2 déplacer 【MASTER-VR】 au maximum

Étape-3 déplacer 【VR-1 ... VR-8】 à graduer

Étape-4 peser 【PROG】+ 【1...8】 pour confirmer et sauver la sélection

1.) Quand MASTER-VR est à 100%, et que VR-1...VR-8 est à 50% de sa valeur, la gradation total de la SCÈNE sera de 50%.
2.) Quand MASTER-VR est à 50 %, et que VR-1...VR-8 est à 50% de sa valeur, la gradation total de la SCÈNE sera de 25%.

2-2 Rappel de SCÈNE

Voir 2-1 pour ajuster la valeur de **SC-1...SC-8,** utiler la fonction suivante pour rappeler une scène.

A: Rappel graduel 0%...100% VR

Étape-1 peser 【SC / CH】 pour sélectionner le mode 【SC】. (LED "**on**")

Étape-2 peser 【VR-1...VR-8】
Ex : pour rappeler SC-2, ajuster le 【VR-2】, pour rappeler la scène graduellement

B: FLASH

Étape-1 peser 【SC / CH】 choisir le mode 【SC】 (LED "**on**")

Étape-2 peser 【1...8】
EX : pour rappeler la SCENE 2, press 【2】, et le gradateur de la scene 2 à 100% et relacher le bouton de la fonction.

2-3 POURSUITE

(1) Controle interne de poursuite (VITESSE DE POURSUITE)

(2) Controle par entrée **(AUDIO)**

2-3-1 Controle interne de poursuite (VITESSE DE POURSUITE)

2 mode de controle de poursuite:

(1) en mode **【CH】 mode** : Poursuite par mode **CH**

(2) en mode **【SC】 mode** : Poursuite par mode **SC**

【CH】 mode canal

Étape-1 peser **【SC/CH】**, pour choisir le mode canal (CH). (LED **"off"**)

Étape-2 pour choisir la poursuite.

Led : ● **on** ○ **off**

1. peser **【CHASE 1】**:

CH.	1	2	3	4	5	6	7	8
STEP 1	●	○	○	○	○	○	○	○
STEP 2	○	●	○	○	○	○	○	○
STEP 3	○	○	●	○	○	○	○	○
STEP 4	○	○	○	●	○	○	○	○

Repété...

2. peser **【CHASE 2】**:

CH.	1	2	3	4	5	6	7	8
STEP 1	○	○	○	○	●	○	○	○
STEP 2	○	○	○	○	○	●	○	○
STEP 3	○	○	○	○	○	○	●	○
STEP 4	○	○	○	○	○	○	○	●

Repété...

Étape-3 pour ajuster la vitesse de la poursuite peser sur **【SPEED】**.

Étape-4 peser sur **【PROG】** pour changer la direction de la poursuite.

【SC】mode scène

Étape-1 peser 【SC/CH】, pour choisir le mode scène (SC)

Étape-2 choisir

- peser 【CHASE 1】: pour une poursuite des scènes 1 à 4 (SC-1...SC-4).
- peser 【CHASE 2】: pour une poursuite des scènes 5 à 8 (SC-5...SC-8)

Étape-3 déplacer 【VR-1...VR-8】

- Choisir 【CHASE 1】:
  déplacer 【VR-1...VR-4】, "SC-1...SC-4" pour exucuter le mode "poursuite"
  déplacer 【VR-5...VR-8】, "SC-5...SC-8" pour exucuter le mode "gradation"
- Choisir 【CHASE 2】:
  déplacer 【VR-1...VR-4】, "SC-1...SC-4" pour exucuter le mode "gradation"
  déplacer 【VR-5...VR-8】, "SC-5...SC-8" tpour exucuter le mode "poursuite"

Pour la valeur de la gradation du MASTER-VR pour la poursuite, veillez vous référer à la section 2-1 / Étape 2

Étape-4 Vitesse de la poursuite, choisir 【SPEED】 pour controler

Étape-5 Peser sur 【PROG】 pour changer la direction de la poursuite

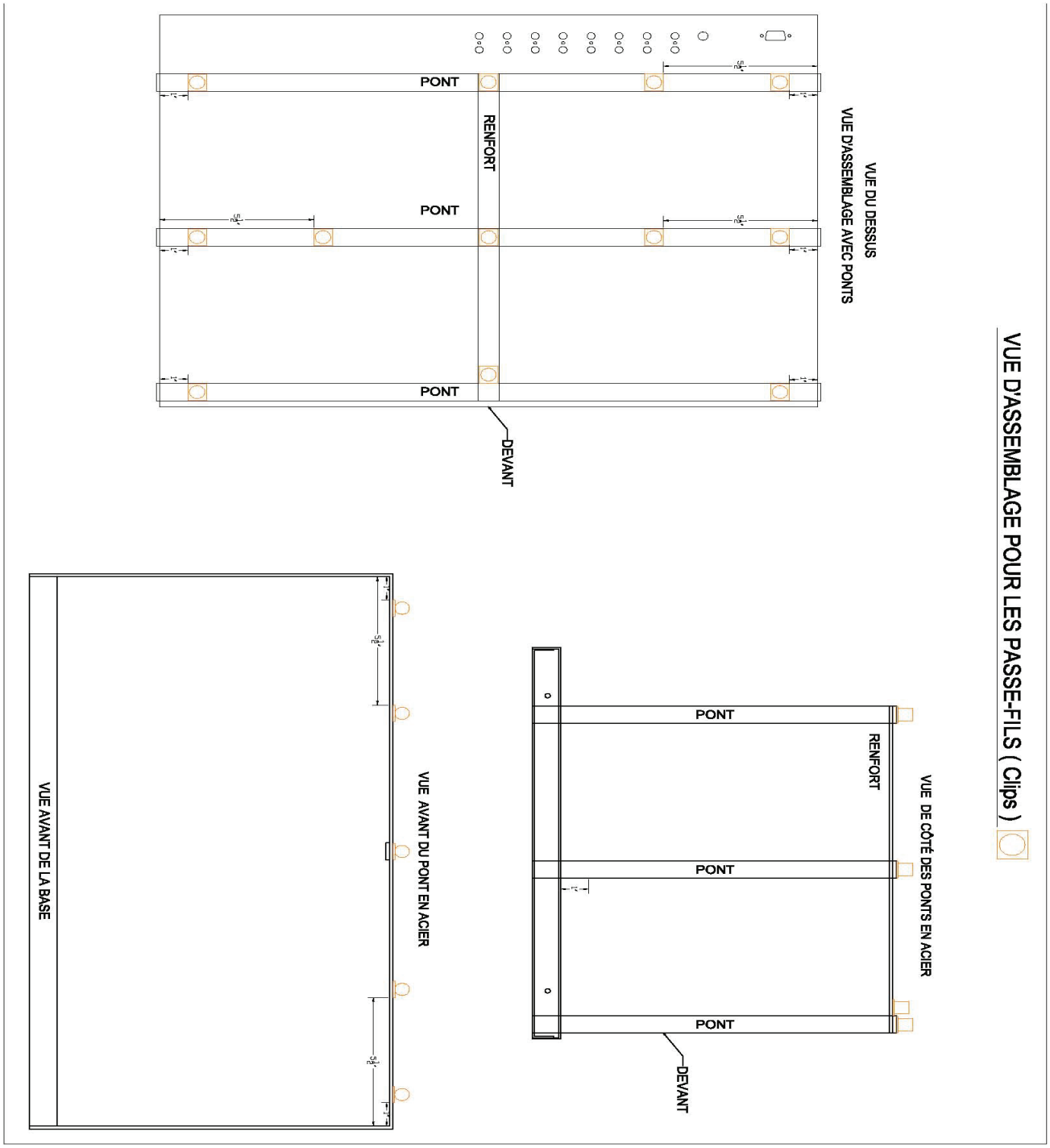
2-3-2 POURSUITE AUDIO

Étape-1 tourner le bouton 【SPEED】 jusqu'au " click " qui enclenchera le mode audio.

2-4 NOIR

peser 【BLANK】 pour une pause, et peser une seconde foi pour un retour à la normale

POSITIONNEMENT DES CLIPS©



Annexe C

Fiche descriptive

Description de l'outil	Parce qu'il sait jouer avec la lumière et l'obscurité, le concepteur d'éclairage produit des effets pour découper l'espace scénique, créer des ambiances et rythmer la représentation. Sa personnalité sensible et artistique le guide dans le choix du lieu, de la couleur, de l'angle et de l'intensité de chacun des projecteurs en vue de compléter ou de souligner ce qui se passe sur scène. Pour superviser l'accrochage et ajuster l'intensité lumineuse de chaque effet, il prend soin d'élaborer un plan d'éclairage qui indique de façon détaillée l'emplacement et le type des projecteurs, les gélatines (couleurs) et les gobos (motifs). À la fois technicien et artiste, il sait concilier les exigences techniques et les visions artistiques du spectacle à éclairer. La conception et la réalisation d'éclairage constituent une porte ouverte sur les métiers de la scène. En effet, toute production scénique sera bonifiée par des éclairages soutenus et recherchés, créant des ambiances avantageant les divers intervenants présents sur scène. En vous initiant, dans ce document, au monde de l'éclairage, vous découvrirez l'univers des métiers de la scène. Sur une maquette de scène, vous allez créer vos propres éclairages à l'aide d'une console. Vous pourrez même programmer les éclairages que vous aimeriez associer à une pièce musicale de votre choix. Un vrai spectacle son et lumière vous attend!
Niveau	Expérimentation
Programmes concernés	**Veuillez noter que la notion de « programmes concernés » est considérée au sens large du terme. Nous avons pris soin de considérer tout programme pouvant toucher de près ou de loin la ressource.**
Programmes concernés DEP	Aucun programme concerné

Programmes concernés DEC	Techniques de production et de postproduction télévisuelles Techniques de production et de postproduction télévisuelles (option Postproduction télévisuelle) Techniques de production et de postproduction télévisuelles (option Production télévisuelle) Théâtre-production Théâtre production (gestion et technique de scène)	
Programmes concernés BACC	Art dramatique Cinématographie	
Secteurs d'intérêts	Arts, culture, design	
Types de supports	Texte	
Informations techniques	Support du matériel	Site Internet Microsoft Word
	Langue	Français
	Version	1.0
Informations légales	Coût d'utilisation	Oui
	Droits d'auteur	Non

Inventaire

- 1 x maquette de scène comprenant :
  - 1 structure métallique
  - 1 rideau de fond de scène
  - 1 tissu blanc
  - 1 console d'éclairage et son bloc d'alimentation
  - 1 enveloppe contenant 64 gélatines en feuilles, couleurs variées
  - 18 projecteurs LED avec connecteurs
  - 1 bloc d'alimentation pour la maquette
  - 1 câble de contrôle
  - 1 feuillet de gélatines
  - 3 figurines
  - 2 praticables
  - 1 cache-régie de l'élève
  - 14 attaches (clips) pour fils
  - 1 ontenant en plastique pour entreposer les gélatines
  - 1 contenant en plastique pour entreposer les lentilles des projecteurs
  - 1 manuel d'utilisation de la console